
THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.131
专题企划
掌机圈
"另类神作"
大选
超大作
终于公开
大篇幅卷首详细报道
怪物猎人 携带版 3rd
怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村
光盘影像同时收录
攻略透解
高达 突击幸存者
真·三国无双 联合突袭2
口袋妖怪突击队 光之轨迹
.hack//Link
大量新作情报
伊苏VS空之轨迹 抉择·传说
超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王
初音未来 女歌手计划 2nd
炽焰同盟/摩登全民赛车/重装机兵3
研究中心
勇者斗恶龙VI 幻之大地
四狂神战记
本辑赠品
《口袋妖怪突击队 光之轨迹》
主题贴纸
电子音像出版社

五花八门



游小说　第36辑



《游小说》三周年纪念号！近期PS3话题作品《暴雨》的剧情小说为您讲述一位父亲和折纸杀手之间的较量。《最终幻想ＸIII》剧情小说和《战争机器》官方小说本辑震撼完结！独家献上《光环　致远星》最新短篇作品《猎头者》，揭示斯巴达III代战士的真实身分。此外《寂静岭破碎的记忆》以及《PES 2010》同人等精彩内容尽在第36辑《游小说》。

4月1日 全国上市

最动漫资源志　Tot.37

全新改版大升级
16G双D9光碟收录所有动漫资源



伴你走过3年的《最动漫》全面升级、改版为《最动漫资源志》，率先采用16G双D9光碟，超大容量海量资源，满足你的所有要求。本次收录包括《剧场版东之伊甸》、《弃宝之岛　遥与魔法镜》、《科学超电磁炮》全集等人气动画以及Animelo Summer Live 2009；动漫音乐大礼包收录最新动画音乐资源以及高达30周年纪念145首歌曲！除此之外还有C77资源特辑以及特别企划银魂完结纪念，全新的《最动漫资源志》将带给你从未有过的惊喜和满足感！

4月5日 全国火热 上市

爱图e族　第15辑

大16开64页精品专辑+DVD-ROM+12张塔罗牌

《爱图e族》第15辑为喜欢二次元美图的各位读者带来了包括目前人气最旺的《pixiv girls collection 2010》和植田亮C77限定画集《fragments》在内的12本精美全彩画集的高清电子扫描版本，丰富的内容将伴随您度过暖意荣荣的4月。卷首画廊特别邀请活跃于pixiv上的国内画手点评pixiv的成长与发展，专业深度的评论有助于您更深入地了解这个传奇网站。漫人馆栏目将把椎名优、藤真拓哉、Tiv等5位绘师的多彩世界一并呈上，杂绘街则一如既往以丰富的主题画稿为主，而在电击绘流栏目中，小编还将继续为大家介绍优秀的国人画师，敬请期待。



已上市，各地报刊亭有售

模魂志　No.43

大16开152页+DVD

经典动漫作品《MACROSS》系列在26年间有着不逊色于《高达》的人气，在本辑中将从各方面对系列故事以及模型周边进行介绍，品味这部经久不衰的真实机器人动画作品。《高达UC》OVA动画在玩家当中引起了极大的反响，而相关的模型周边也如雨后春笋般涌现，本辑将为您带来多款新品的评测以及相关的制作攻略。外加众多的模玩周边点评以及DVD视频中详尽而实用的模型制作攻略，本辑将引领您走进模玩界的精彩空间。



已上市，各地报刊亭有售

本辑特别关注



卷首语

最近这段时间，掌机游戏大作井喷一般不断出现，没游戏时大家为玩不到好游戏而纠结，游戏多了之后又会为了到底玩什么而纠结，看来这什么东西都得适度才行。3月底的某麻将游戏和4月初的某卖肉游戏相信大家都已经玩到了，再加上延期的《一骑当千》和4月28号的多款AVG，看来今年4月必定是宅男们无法平静的一个月。至于在下本人嘛，除了麻将之外自然是将精力都放在《OSU》上，想练成触手可不是一件容易的事啊。

阿鲁

VOL.131

掌机王SP



本辑赠品



《口袋妖怪突击队 光之轨迹》贴纸



封面用图：真·三国无双 联合突袭2　封面设计：澄 香

主　　编：LIKY
责任编辑：雷伊
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳佳信达印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2010年4月第一版
印　　次：2010年4月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001–3500册
字　　数：220千字
出版日期：2010年4月
定　　价：9.80元
ISBN 978-7-89476-338-9

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

卷首特报

掌机情报站

黄金眼

前线狙击

新作拼盘

游戏一品轩

专题企划

CONTENTS 目录

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品



文 胧月 美编 咕噜

时至今日，“《MHP》系列”自从《MHP2G》发售后的两年内都没有新作消息，无数掌机玩家怨念良久，纷纷表示2009年过得不太自在。2010年3月16日，Capcom如期召开《怪物猎人》新作发布会，就在有玩家嘲讽“不就是宣布个‘猫猫村’发售日嘛”时，来自前线的重磅炸弹轰然炸响——它，居然真的来了。

怪物猎人 携带版 3rd	Capcom	ACT	预定2010年末	日版
モンスターハンターポータブル 3rd	1～4人	售价未定	对应周边未定	

《MHP3》制作决定，

时隔两年，《MHP》的最新作终于来了。这是一部怎样的作品？登场怪物又会出现哪些新面孔？家用机版《MH3》中的新武器、新动作会保留吗？曾经一度离猎人远去的狩猎笛、弓、铳枪和双剑会再度回归吗？在本次的报道中，这些问题的答案都将揭晓。

制作人访谈

想制作能给人以新鲜感的作品

——作为掌机版（PSP）的《怪物猎人》，《MHP3》是久违的以数字排序的作品了。首先请介绍一下本作的制作理念吧。

辻本良三（以下简称“辻本”）：鉴于前作《MHP2G》的高人气，非常多的游戏玩家知道了《怪物猎人 携带版》这个系列的有趣之处。我们制作方现在也是双手火烫，努力将《MHP3》打造成一款不让前作FANS失望的作品。

——您这样想的理由是什么？

辻本：因为我想让新作能将新鲜感带给玩家。为前作的深度玩家带来惊喜，并且能维持系列独有的乐趣，这是我们制作《MHP3》的最大目标。

——一边保留应该保留的要素，一边还要创造新的惊喜吗？

辻本：是的。单人或联机都能体会到乐趣的游戏性、考虑到掌机平台适当放低门槛等等，这些是“《MHP》系列”的基石，是正统续作所必须保留的传统。在此基础之上进一步拓展玩法，融入能继续深化狩猎乐趣的新要素。当然了，初次接触“《MHP》系列”的玩家也一定能品味到狩猎的乐趣。



导演 一濑泰范

出品人 辻本良三

为你揭开《3rd》的若干话题

既非《MHP2G》也非《MH3 tri》的手感

——从整体上来看，新作与历来作品有差别较大的地方吗？

一濑泰范（以下简称“一濑”）：这不是一款简单地拿《MHP2G》修修补补的凑数作品，我们对绝大部分地方都进行了重新制作。多亏这么做，怪物的动作和画面都提升了等级，表现范围得以拓展。我想玩家一定能在狩猎的同时获得诸多新发现，发出“这种画面下竟然能让这么多怪物活动啊”、“连这样都可以啊”……诸如此类的惊叹。

——作品的手感是否与去年发售的Wii平台《MH3 tri》相近呢？

一濑：不，既不是《MHP2G》也不是《MH3 tri》，它应该会是一款全新手感的游戏。



掌机玩家 再赴狩猎盛宴！

全新的狩猎据点——行云村



这次猎人的基地是原创的“行云村”。与以往的西洋风格迥异，行云村坐落在幽谧的山谷间，是以温泉闻名并繁荣的东洋式村庄。村内的设施和人物均和风洋溢，除了道具屋、武具屋这些系列既有设施外，另行增设了结合公会与露天浴池两项设施的“集会浴场”。

温泉村“行云”

从大山深处涌出的温泉是该村名物，村子的中心设施也是兼备集会所与浴场功能的大规模入浴设施——集会浴场。该设施的内部建有住宿设施，并为猎人提供方便的别馆。另外，村子的中央大道上依然建有道具屋、武具屋等狩猎必备设施。除了温泉外，林业也为行云村带来丰厚的经济收入。村民们从周边的山林中获取优质木材，并将其销往附近的各个都市。

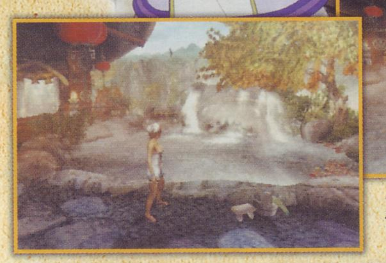
◀道具屋和武具屋就在中央大道的路边，非常好找。大道最深处是集会浴场，前往浴场需要先攀登一段石质阶梯。



村长

前代村长的女儿，从外表就能判断她是龙人族的后裔。年纪轻轻就继承了村长之位，同时也是集会浴场的老板娘。为人婉转柔和，深受村民及浴场客人的爱戴。近来村子附近怪物陡增的现象让村长甚为烦恼，因此她开始在村子中召集猎人，捕猎怪物。和系列以往一样，单人狩猎任务需要专门从她的手中领取。

新设施 露天浴池



集会浴场里的露天浴池相当于前作的“猫厨房”，进去洗澡就能获得某种能力加成，具体流程尚且不明。

▲任务前进入浴池强化能力，本作似乎可以与其他猎人共同入浴。

露天浴池为混浴！

——和以前相比，行云村的气氛很另类。该说是东洋风还是和风呢……

一濑：前作的波凯村虽然也包含一些和式要素，但这次是真正将和风带到了幕前。可真要追求纯正和风的话，村子的布局可能就会变得像江户时代的小镇了，所以贴合游戏的世界观，我们又随处加入了一些亚洲风情。

——行云村的主题是温泉吗？

一濑：是的。温泉要素实际上是我们从系列第一作就开始考虑的点子。通过一直以来的努力，终于和负责企划的同事达成共识，将其正式带到游戏里。

——就是集会浴场里的露天浴池吧。

一濑：我们在露天浴池里准备了很多功能，不过现在还不能说得太细。总之，在出发进行任务前先泡个澡，猎人的各项能力就会上升……玩家先知道这点就好。

——也就是类似猫厨房的功能。

辻本：是这样的。实际上本作取消了猫厨房，以露天浴池取而代之。

一濑：前作每进一次猫厨房都需要读盘，稍稍打乱了游戏的节奏，所以这次让大家可以在集会所里互相看到对方，同时迅速提升角色的各项数值。因此，本作基本上不会再出现“打完一个任务后在集会所等别人吃猫饭”的情况了。就算要等人洗澡，大家也可以在浴池里使用各种动作来打发时间。

——动作是指？

一濑：坐在桌子边干杯、站起来挥舞杯子等，跟以前公会里的酒桌动作差不多。这是跟其他玩家交流感情的手段呢。

——原来如此。那么露天浴池是混浴吗？

辻本：是的，大家一起入浴。

——顺便问一下，行云村里还有农场吗？

辻本：有的，而且这次的农场很大哦。对于农场，我们这次采用了很多点子，只是目前还不能说得太细。（笑）玩家只要记住“广阔”这一关键词，然后继续期待续报就行了。

前往集会浴场！

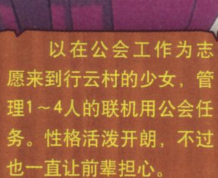




▶沿着中央大道攀登到最上级阶梯就是集会浴场了，揭开红色暖帘便可进入。

柜台小姐

以在公会工作为志愿来到行云村的少女，管理1～4人的联机用公会任务。性格活泼开朗，不过也一直让前辈担心。





▲联机任务需要在集会浴场的公会柜台处领受，柜台内侧站着两名柜台小姐以及公会管理人。



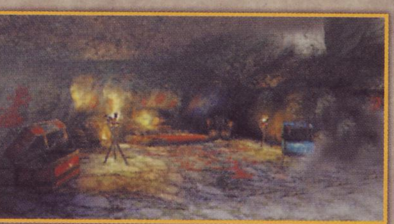


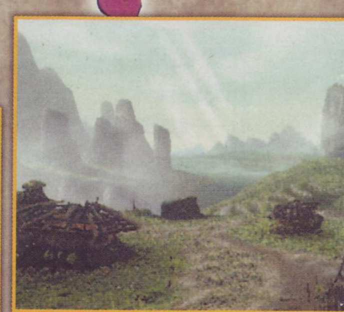
◀猎人的家紧靠浴场而建，是更换装备、记录存档的地方。

新猎场 溪流

该猎场由溪流与周边的森林、竹林构成，因为水源丰富，栖息了种类繁多的动植物。以前人们只认为这里生活着中小型动物，可由于觅食需要，一些大型动物也开始在此出没了。

▼在场地上采取道具、采掘矿石或高低行走时都会出现图标提示。







▲这是验证初学者能否独当一面的门槛怪物，也有类似桃毛兽的两脚直立的示威动作。

▲结合了犰狳（也称“铠鼠”）和熊这两种动物的特征。

栖息在温暖湿润的山间或森林中，是牙兽种怪物。能利用灵巧而发达的前脚捕食（如掏蜂窝、捕鱼等），为了捕食需要也经常出现在人类聚集地。

栖息在溪流的小型怪物，虽然被划分为鸟龙种，却由于两翼退化而无法飞行。因为饲养起来很方便，从古代开始就是人们驯养的家畜。

▲生活在溪流的鸟龙种，打倒以后应该能获得生肉吧。

◀对于行云村的居民来说，它是极其重要的家畜。

新怪物登场

本次还公布了新怪物的情报，其中尤为引人注目的就是本作的象征怪物——雷狼龙，其地位相当于《MHP2》的轰龙、《MHP2G》的迅龙。由于最近雷狼龙的活动愈加频繁，严重干扰到行云村的日常生活，玩家正是为了打倒该怪物才受到村子的派遣。

横行山间的狩猎者

▲在群木繁茂的山间划下自己领地的巨大怪物，最近在行云村附近常被目击。拥有“雷狼龙”称号的它究竟拥有什么能力呢？

我们熟悉的怪物们也将大量登场

除了前面介绍的雷狼龙、铠熊、钝翼鸟等全新怪物外，系列中的诸多经典怪物也会再度展现它们的英姿。这里我们先从掌机玩家不太熟悉的《MH3 tri》里的怪物开始介绍。



▲雌火龙虽然不是《MH3 tri》的原创怪物，但追加的大量攻击动作让其战斗难度上升了一个台阶。

▼君临雪山的冰牙龙，外观与轰龙、迅龙接近，速度敏捷、攻击力高，冰属性的吐息也是对猎人的强烈威胁。



正统派的王道大型怪物

——雷狼龙就是《MHP3》的招牌怪物吗?

辻本: 它是行云村猎人们的首要狩猎目标，也是本作的象征怪物。

——它拥有怎样的特性呢?

辻本: 基本上是正统派的王道大型怪物，虽然有时也会暴跳。

——那么铠熊和钝翼鸟呢?

一濑: 钝翼鸟是可以让系列FANS感到新奇的怪物；至于铠熊，就如大家所见，是以熊为原型设计的中型怪物，跟以前的速龙王一个级别。除了这两种怪物外，我们还想让很多怪物登场，敬请期待。

——能否再向我们介绍一下地形呢?

一濑: 大致就是《MH3 tri》里的地形加上新的溪流。

辻本: 《MHP3》没有水战，因此我们先要大幅修改《MH3 tri》里的地形。每个地形里的采集点也跟家用机版不一样。

一濑: 《MH3 tri》里登场的某些必须在水下才能彰显出战斗力的怪物也不会登场，我们会以其他形形色色的怪物去弥补，在内容的丰富程度上完全不亚于家用机版。

雷狼龙

牙龙种怪物，强韧的四肢末端是尖锐的利爪，发达的前肢尤为强劲有力，蕴藏着一击杀死猎物的力量。



▲生活在水边的水兽，是拥有海绵质鬃毛的大型怪物。



▲喷吐毒属性气体的冻土毒虫。

▼脚力强劲的土砂龙，有时它会抖动身上的泥土波及猎人。



▲栖息在火山地带的炎戈龙，口吐灼热的火焰。



▲彩鸟是怪物方的“狩猎笛使”，它的鸣叫不但能增强同区域怪物的战斗能力，有时也会将其他怪物召唤过来。

收录全类别武器！

《MHP3》将会收录以往作品中出现的所有武器类别，不但双剑、狩猎笛、铳枪、弓再度回归，《MH3 tri》新登场的斩击斧自然也予以保留。根据游戏的宣传影像，我们还可得知《MH3 tri》里武器的新增动作会予以保留，而铳枪等曾缺席《MH3 tri》的武器也会加入全新动作。

大剑



动作幅度大，每一击都有巨大的破坏力，原地可使出威力惊人的蓄力斩。

太刀



无法防御，但攻击距离远，动作灵活。攻击成功命中怪物后能积攒练气槽，让太刀变得更为锋利。

大锤



拥有多彩攻击方式的大型锤，瞄准怪物的头部持续攻击可让其眩晕。

片手剑



既能敏捷地连续攻击，也能用盾牌防御，是惟一可在拔刀状态下使用道具的武器。

双剑



双手各持一把短剑迅速攻击，鬼人化后的乱舞具有可怕的攻击力。

铳枪



既能像长枪一样刺杀，也能释放炮击的武器。经过长时间准备后炸裂出的龙击炮让大型怪物也惧怕不已。

狩猎笛



既能像大锤一样瞄准怪物的头部攻击，也能通过奏乐提升与自己身处同一区域的同伴的能力。

长枪



有着骄傲的攻击距离，与防御性优秀的大盾结合使用。拔刀状态下的动作较为笨重，是一把高手向的武器。

弓



中、远距离狩猎武器，根据拉弓时间的延长，弓箭的威力也会增加。玩家可以为弓装填各种效果的瓶，提升弓的狩猎效率。

斩击斧



能在斧模式和剑模式下自由切换的可变形武器，剑模式下能释放强力的“属性解放突刺”。

重弩



牺牲机动性、换得高攻击力的远程武器，在村子的加工屋可为其添加盾牌。

轻弩



能发射多彩弹药的弩，威力虽低，但拔刀状态下动作迅速。

搭载新的交流要素

联机游戏是系列的精髓，该部分也追加了新要素。看样子似乎可以加强跟其他玩家的交流。



联机系统更加白热化！



▲促进玩家间交流的新要素到底是……

任何一种武器都正在系统加工

——这次武器的种类是系列之最呢。

一濑： 在制作初期，我们就决定将过去全系列中登场的所有武器类别都加进本作，并努力让每种武器都内涵有趣。现在我们正在对所有的武器类别进行加工，不过并不会导致打法的完全调转，而是在手感和攻击节奏上作出调整。

辻本： 各武器的规格已经在《MHP2G》时就调整过，但这次会加大调整力度，比如说铳枪就会有非常大的改变，变得更为华丽。其他的武器也会增添各种新要素，敬请期待。

——弩类武器是怎样的系统？

一濑： 以《MHP2G》的系统为蓝本。

——武器和防具的总数大概是多少？

辻本： 因为这次没有G级任务，所以数量没有《MHP2G》多，但不会比《MHP2》少。

——武器和防具的生产强化是怎样的一个流程呢？

一濑： 这次也想对生产强化作出一些改变，但不管如何，都不会让某把武器的属性做成能够自由变化。可以说是在保持以往《怪物猎人》精髓的前提下作其他新尝试。

辻本： 我们会让本作继承《MHP2G》和《MH3 tri》的优点，同时提供一些带给玩家惊喜的新要素。话虽这么说，武器的基本特征还是跟以前一样，不会出现某类武器的使用方法发生180度大转弯的情况，请大家放心。

——防具的插画也公开了，设计上这次会跟以前差别很大吗？

一濑： 这次公布的和风防具是为了紧扣《MHP3》的气氛，它只不过是大量防具里的一种，并不是说所有防具都会变成和风。

辻本： 说得明白一点，就是系列以往作品里的防具也会在本作中登场。

——那么技能系统是否有所变化呢？

辻本： 基本跟以前一样。整套防具的技能点数累计起来，达到一定数值就会发动某样技能。

一濑： 技能现在还在尝试阶段，我们会努力让它变得更有趣，请大家怀着期待的心情耐心等待。

初期防具公开！

现在大家看到的就是本次猎人的初期防具，也是典型的和风设计。可以预想，以一些新怪物的素材所制成的高级防具必然也会贴近和式。



▲相比防御力，更重视机动性。



更加值得信赖的狩猎猫!

《MHP2G》加入的狩猎猫系统再度升级！在单机游戏时，玩家可以同时带上两只狩猎猫上场了。



与两只狩猎猫一同打猎

在《MHP2G》中，玩家就已经可以带着狩猎猫在单人任务中一同打猎。这次除了数量增加到两只外，狩猎猫的行动风格、狩猎动作的种类都会变得更为丰富。



▲有狩猎猫吸引怪物的攻击，玩家的压力会相对减轻很多。

▲两只狩猎猫需要发挥各自的作用，组合方式非常重要。

狩猎猫基础知识

1.从不定期在村中出现的猫婆婆处雇佣。
2.不同性格的狩猎猫其行动风格也会有所差异。
3.狩猎猫不受玩家控制，而是自行根据战场的情况采取对应动作。
4.会从采集点获得素材。
5.在战斗中体力耗尽后，会钻入地中回复体力，然后从猎人的脚下钻出，再度参加战斗。



■狩猎猫的管理在自宅里进行。

狩猎猫系统超进化

——《MHP2G》里大获好评的狩猎猫系统似乎又有重大进化呢。

一濑： 确实进化得很厉害呢。《MHP2G》中只能带一只狩猎猫出阵，这次则可以同时带上两只。

辻本： 为了让单人任务更加好玩，这次在狩猎猫系统上下了很大功夫。

一濑： 有些玩家喜欢单人挑战集会所任务，我们也一直苦恼于怎样调整任务难度。我们不想采取单纯降低怪物的数量或攻击力的简单做法，因此就考虑加入新要素，既能令人眼前一亮，又能进一步提升游戏乐趣。于是我们就想，何不让玩家同时带上两只狩猎猫去打猎呢？

辻本： 带上狩猎猫的话，怪物的攻击就不会仅仅盯着玩家操作的角色，狩猎会变得轻松许多。这次带上两只狩猎猫，玩起来比《MHP2G》更为灵活。

一濑： 再进一步说，本作是可以为狩猎猫更换武具的。狩猎猫更换防具同样会发生外观变化，所以这也是颇为深度的要素，有些玩家说不定就想凑齐所有狩猎猫装备。当然，和防具一样，狩猎猫的武器也能自由更换，我们准备了很多性能特异的武器。

——狩猎猫装备的制作程序与猎人是一样的吗？

一濑： 不一样。如果一样的话，会给玩家添加很多无谓的麻烦，我们还在努力设计中。

——狩猎猫的武器种类有多少？

一濑： 分打击系和切断系两类，跟前作差不多。虽然只有两类，但每一类都预备了丰富的武器。

——狩猎猫在打猎时的动作会增加吗？

狩猎猫武具能自由更换！

本作中，玩家可以给狩猎猫任意更换武具。狩猎猫总共可以装备武器、头部防具、身体防具三种武具，每种武具的品种都非常丰富。狩猎猫武具的素材应该和猎人一样，都需要从怪物身上剥去，不过制作工序会有很大不同。厂商究竟会怎样设计呢？





狩猎猫防具之二

▲不同的武器也会导致狩猎猫的战斗风格发生变化。

狩猎猫武器之一

正面

背面

狩猎猫武器之二

狩猎猫防具之三



一濑：行动模式会增加很多，比如展现出吃惊的动作。不同性格的狩猎猫会展示出多种行动，所以请大家一定要和尽可能多的狩猎猫玩耍。

——除此以外，本作相比《MHP2G》还有其他进化要素吗？

辻本：一些细节上，比如角色的名字可以写成汉字、平假名、片假名。以前都是只可以写英文字母的。

——这点进化应该会让很多FANS高兴。顺带一问，假如我的PSP里有《MHP2G》的记录，会不会有什么好处呢？

辻本：这次没有继承要素，不过也许会准备一些赠品要素。

一濑：还有就是下载任务，这次的下载任务我希望比前作更多。

争取今年年底发售！

——那么请最后对读者说一句话。

一濑：为了能制作出有趣的作品，所有的开发人员都在努力进行制作，请大家期待本作。

辻本：作为面向掌机的《怪物猎人》，我们正努力让本作再次获得玩家的认可。届时我们一定会奉上令大家满意的内容，请再耐心等待一段时间。这次公开的情报不过是创意中的极少一部分，以后还会有更多振奋人心的消息陆续放出，请大家怀着期待的心情等待续报吧。

——单刀直入地问一下，本作何时发售？

辻本：我们正努力让它在年末与玩家见面。



PLAYSTATION PORTABLE

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村	Capcom	ETC	预定2010年8月	日版
モンハン日記 ぽかぽかアイルー村	1人	售价未定	对应周边未定	

相关报道 Vol.127 P04



暖洋洋的艾鲁村 8月开放

与可爱的猫猫们相会的日子已经确定了——今年8月。《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》是大受好评的“《怪物猎人》系列”的外传类作品，游戏的主角变成了系列中的人气角色——艾鲁猫，玩家在游戏中将会与众多的猫猫一起在艾鲁村中生活，体验各种各样的有趣经历。这次的情报将会向大家介绍村子中丰富多彩的生活内容，另外还有接受任务以及联机方面的情报，本作的制作人北林达也先生也会来解答一些大家所关心的问题。



游戏概要

艾鲁猫是“《怪物猎人》系列”中登场的有着猫一样外形的兽人族，玩家在本作中将操纵一名自己的分身——“我的艾鲁”，与村子中的其他猫猫们一起体验采集、钓鱼、做任务等各种各样的生活，游戏中会有许多不同个性的猫猫登场，有不少是在正统作品中从未见过的猫猫哦。

体验在艾鲁村的全新生活！



▲与各种各样的猫猫们交流。



体验悠闲的大杂屋生活

与众多的猫猫成为朋友

村中的艾鲁猫们基本上是以“大杂屋”为生活的中心，“大杂屋”有许多树洞，而各种各样的设施就建立在其中，众多的猫猫就生活在这里。平时要积极地为遇到麻烦的猫猫们解决问题，这样就能收集到更多新的情报，然后就能与更多的猫猫成为朋友。



▲正与猫猫长老交谈中，也许长老的委托就是推荐剧情的关键任务呢！



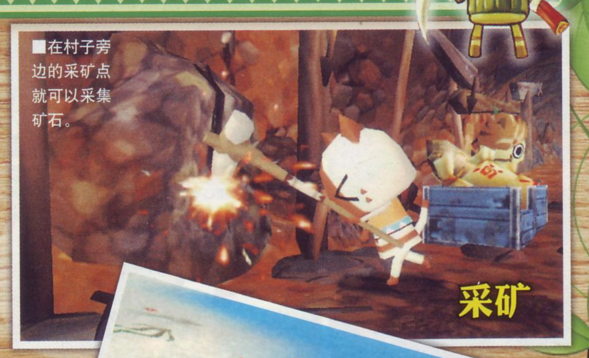
◀一群猫猫们正在试衣打扮，这也是平时生活的一部分吗？



艾鲁村的幸福生活

一天之内可做的事情有很多

玩家在艾鲁村中可以干的事情有很多，比如在临近村子的农场中可以培育作物，在矿场中可以采集矿石，在栈桥上还能钓鱼。游戏的自由度很高，想干什么事基本都凭玩家的喜好，不过，为了与其他猫猫们搞好关系，最好能找到那些需要帮助的猫猫，然后一起去做这些事，这样就能增进与他们的感情，促进村子的发展，然后可以做的事情就会越来越多了。



■在村子旁边的采矿点就可以采集矿石。

▲如果有时间的话在这里悠闲地钓钓鱼也是不错的。

▼在农场中可以进行种植，大家看到后面的波波怪了吗？怎么变颜色了呢？

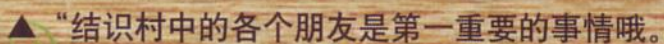


积极地与猫猫们交流

让村子越来越热闹

游戏的目的就是让艾鲁村越来越繁华和热闹，让更多的猫猫在这里生活，所以每当有新的猫猫来到这里时，就要积极地与他交流，使他们住下来，然后了解他们的个性以及特殊能力，这样就能触发与之相关的各种事件。除了猫猫之外，村子也会有其他角色登场，比如大家熟悉的小猪，这次不光有一个出现哦。




▲"结识村中的各个朋友是第一重要的事情哦。"


▲大家熟悉的小猪也登场了，会有好多不同服装的小猪在游戏中出现。

集会所登场

赶紧来接受委托吧

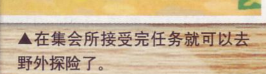


由于艾鲁猫对人类村子有着极大兴趣，所以他们也建起了与人类村子一样的集会所，在这里可以接受各种委托，如果有什么不懂的地方，可以请教长老。会有怎样的任务呢？实在是让人期待啊。








▲在集会所接受完任务就可以去野外探险了。

◀如果有什么不懂的可以向长老请教。

对制作人的提问

艾鲁村的时间流逝是怎样的？

北林 游戏的名称已经解答了，是一天一天像日记的形式来推进的。不过并不是像真实时间的流逝，像钓鱼、做任务等做这些事情的时候一天就会慢慢结束……具体是怎样还请大家期待吧。



一起到村外探险去吧

终于要介绍狩猫的环节了，大家一定很兴奋吧。与人类村子一样，在集会所接受委托后就可以前往村外探险了，探险的目的包括采集素材、狩猎怪物等，不过猫猫不是猎人，在面对怪物时可不能鲁莽行事，即使是蜜蜂都可以将我们的猫猫弄得很惨，这时就需要多个猫猫一起去完成任务，为了达成目的，同伴的力量是必不可少的。



▲集会所中负责接受任务的就是这位可爱的猫娘。



头上的谜之指令

猫猫们到底想要干嘛？

探险任务中需要特别注意的一点就是猫猫的“心情”，对于行动的展开猫猫们会有各自的想法提案，并会在他们的头顶上表示出来，比如有的猫猫建议攻击，有的建议前进，有的建议休息，玩家可以通过按键来选择不同的提案以展开不同的行动。要说明的是，猫猫的提案是受各自的性格以及自己得意的能力所影响的，所以，带上不同的猫猫一起探险，可选择的指令也会不同，一般来说，带上探险能力比较高的猫猫一起行动是比较好的选择。



■不同猫猫的头上会出现不同的行动指令，玩家要根据状况选择合适的行动方针。



▲为了不惊动蜜蜂来取得蜂蜜，此时就要选择趴下的行动方针。

对制作人的提问　野外探险的形式是怎样的？

北林　为了能够更容易地表现猫猫们的表情，野外探险采用了横板卷轴的形式来表现，在前进的过程中会有怪物出现阻挡去路，猫猫们必须合力打败它们才能继续前进。



熟悉的怪物们一一登场

虽然变得可爱，但一点也没有变弱

为猫猫们的探险带来麻烦的当然就是大家熟悉的怪物们，不光有各种小型怪物，许多可怕的大型怪物也会出现，面对它们的时候，不同的猫猫也会提出不同的行动方案，但该采取什么样的对策可要玩家好好思考一番。



▲蓝速龙王登场，迎接它的是猫猫们最得意的爆弹攻击。



▲面对野猪的冲撞，猫猫们被撞得东倒西歪。



■“女王”睡着了，不要惊动它才是明智之举吧。

邀请朋友来自己的村子做客吧

与朋友一起联机合作是“《怪物猎人》系列”最具魅力的部分，本作在这方面当然也有独特的内容提供给大家，那就是邀请朋友的猫猫到自己的村子来做客，一起触发特别的事件。







■地上有一根鱼骨头，难道大家刚刚一起用过餐?



▲积极邀请朋友来到自己的村子做客吧。



体验多人游戏的乐趣

大家一起享受暖洋洋的生活

在村子里一天天地生活，你一定能将自己的村子发展得繁华且具特色，此时你就可以邀请你的朋友到自己的村子来做客，向他展示自己的成果。通过无线联机的方式，朋友的猫猫会来到自己的村子，你可以和他一起钓鱼，一起游玩，一起触发特别事件，甚至一起出去狩猎探险，以往那些无法独自干掉的怪物，或许在朋友的协力下就能打倒了。游戏准备了丰富的联机内容，能让大家体验多人游戏的众多乐趣。



大家一起来到农场，在这里会有什么事情可干呢？

欢迎光临



▲联机的朋友们最开始都会在集会所集合，之后便可带着他们前往自己的村子参观了。

钓鱼大会？



▲集合在栈桥是在举办钓鱼大会吗？比赛谁先钓到黄金鱼？

◀在村子的广场上点燃火堆一起跳舞，为什么不在夜晚搞呢？

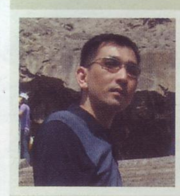


与Hello Kitty相约

目前Capcom宣布将与Sanrio公司展开合作，Sanrio的人气角色Hello Kitty也将在本作中登场哦，艾鲁猫可以换上凯蒂猫的可爱装束，而凯蒂猫也可打扮成艾鲁猫的超贱外形，是不是很有趣呢？除此之外还会有更多合作内容以及关联商品推出，期待以后的情报吧。



更多情报，请期待之后的详细报道吧。喵~



Lancer
从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

看不懂的收入报告

前阵子统计局宣布2009年房价涨幅1.5%，报告发布后，网民们纷纷表示愤慨，指责统计局睁着眼睛说瞎话。统计局也很委屈，说这是全国的数据，包含了三四线城市和贫穷乡镇，那些疯狂暴涨了近一倍的一线城市显然被平均了。这么一说，貌似有些道理，不过网友是坚决不能接受的。“不相信国内的统计数据”早已成为普遍的国民心态，人们宁愿相信国外统计机构对国内市场的统计研究，虽然有时这些数据看起来更加荒谬。

统计数据与人们的实际感受不符，这是全球的普遍现象，绝非中国特有国情——尤其是涉及收入、资产等隐私性较高的课题时，几乎不可能有准确的统计结果。杜蕾斯曾发布一则令人啼笑皆非的“统计报告”：每个中国人平均有十几个性伴侣，居全球之首，由此可推断中国人的豪放。有网友悲呼“我的十几个被谁睡了？”

隐私性课题的统计数据不可靠，可偏偏人们最关心的就是别人的隐私。所以此类统计的结果并不重要，关键是有话题性。《福布斯》的富豪榜可能比它杂志本身的知名度还高，但主要以股票市值为依据计算出来的财富显然不可能准确反映富豪们的真实资产。最近日本数字娱乐内容协会也发布了一份关于收入的统计报告，同样被日本的游戏从业人员们嗤之以鼻。该报告称2009年日本游戏从业人员平均收入为518.5万日元，比2008年提高了近90万日元。日本游戏开发者对该报告的反应，就像我们对经济危机时“人均收入增长率超过10%”的反应一样。在报告中还有一项匪夷所思之处——站在游戏开发领域金字塔顶的“游戏制作人”年均收入仅692.5万日元，直观一点来说，就是在一家人均月薪5185元的公司里，总经理的月薪仅为6925元。如此说来，日本已经消除了贫富差距，是一个致力于共同富裕的和谐国家。

日本数字娱乐内容协会的报告发布后，日本的业界评论家岛国大和发表评论，认为日本游戏产业与游戏制作水平落后于欧美的原因在于缺钱。美国游戏开发者的平均年薪为8万美元，换算过来比日本高40%左右，再综合物价水平进行比较，日本游戏从业人员的待遇水平就更低了。花多少钱，做多少事，日本的游戏项目平均预算与员工薪水都低于欧美，所以只能做技术含量与规模都相对较小的掌机游戏，虽说日本掌机市场的景气指数也在下降，但投资小风险就低，如果运气好在掌机联机热里淘到了金，足够一个中型团队吃几年的了。

日本游戏市场靠掌机支撑的局面看来几年内仍然不会产生变化，PSP的联机热将越演越烈。继《梦幻之星 携带版》后，NBGI的《噬神者》也从“后《MHP2G》时代”分了杯羹，销量直逼60万。Capcom知道再不出手自己打下来的江山恐怕都要拱手让人，所以《MHP3》终于在3月16日惊世亮相，在令人沮丧的2009财年即将结束时，为玩家与投资者们打了一支兴奋剂。《MHP2G》很有希望成为继《DQ》之后第二个突破400万销量的第三方游戏，对PSP而言《MHP3》的威力与《DQ》无异，下个财年PSP的日子会过得非常滋润。反观家用机市场，PS3与Wii依旧未能成为真正的市场主流，《最终幻想XIII》还没迈过200万的关口已遭遇空前贬值。精打细算的日本人认为还是5000日元能玩一千多小时的狩猎游戏划算，可能这也是日本游戏市场萎缩的原因之一——既然能够两年只玩一款游戏，又何须在昂贵的家用机游戏上多花钱？



闪击战

Darkbaby

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

2010年3月23日，事先并无任何预兆，任天堂在官方网站上突然披露的一则PDF文本公告却引起了业界轩然大波，该社宣称NDS的后继主机（这是一个非常重要的关键词）“Nintendo 3DS”将在今年6月美国举办的E3大展上首次公开亮相，该主机具备用裸眼观看3D画面的全新机能。虽然在此之前外界已经对次世代NDS的硬件创新进行了百般猜测，然而任天堂的前进步伐还是大大超前于人们的期待，选择在如此一个微妙的时机发表，无疑给予索尼和苹果等竞争对手的未来市场战略部署产生巨大的牵制作用。

从目前汇总的相关技术资料表明，除非任天堂拥有着不为人所知的“外星科技”，否则根本没有可能在传统携带游戏主机的标准定价范畴内实现真正意义的裸眼可视3D画面。当然以如此德高望重的业界执牛耳者绝对不敢冒天下之大不韪进行商业欺诈，其中玄机至少在6月15日首度披露之前足以成为聚焦全体视线的超热点话题，突如的闪击效应亦将令一干竞争对手感到无所应对。

目前外界有一个几成共识的观点，许多人认为任天堂目前在携带游戏主机事业最大的短板不辄为硬件性能，硬件性能的巨大落差导致许多第三方力作只能投入PSP平台，这也导致了竞争对手长期以来杀而不死的鼎立局面。不少人断言次世代NDS并不需要进行过分标新立异的革新，只要硬件机能达到和竞争对手的同类商品相拮抗的水准，再加上任天堂自身强大的软件阵容，便足以继续称霸市场。我们不妨把类似构想中的次世代NDS定义为“Super NDS”，凭借着任天堂目前空前强大的市场号召力和竞争对手的积弱，这款中庸的守成商品确实能够让该社继续安享数年的市场成果，甚至还可能再热卖上亿台，但如此决策的结果很可能令任天堂在安逸中完全丧失创新能力，逐步被竞争对手所建立的全新市场体制所取代。

许多人至今依然习惯将索尼视为任天堂在携带游戏领域的最大竞争对手，这实际上早已经是非常过时的想法，索尼PSP目前对于NDS来说不过是癣疥之患，而以App Store网络直销模式为卖点的苹果iPod touch/iPhone 3G才是真正的心腹大患。美国移动市场研究公司Flurry近日发表了一份调查报告：苹果系携带平台2008年在全美携带游戏市场占有率仅为5%（NDS为75%、PSP为20%），然而到了2009年，苹果的市场份额急速上升到了19%（NDS为70%、PSP为11%），已经取代了PSP成为第二大携带游戏平台。Flurry根据调查报告指出，如果任天堂和索尼无法拿出对策，苹果在游戏市场的份额依然将稳步增长。苹果在堪称当今最伟大的市场运作大师史蒂夫·乔布斯的领导下，拥有空前强大的市场运作力和资源。为了充分体现苹果商品的尊贵品质，该公司可以不惜十亿美元巨资为iPad精心打造一枚专用CPU，而App Store模式俨然已经成为了未来市场流通的成长标杆。任天堂显然不愿意和苹果等竞争对手硬拼机能进行同质化竞争，“Nintendo 3DS”无疑是一个非常巧妙的迂回策略，次世代NDS实际上更加大胆地延续了前代的异质战略，与他社商品置于完全不同的市场交互层面进行错位竞争。任天堂非常明智地依然将提供全新的娱乐体验作为诠释商品的理念，并采用先发制人的策略打乱了竞争对手的市场计划。我们完全可以想象，或许“Nintendo 3DS”的硬件性能未必如部分人想象中那么平庸，但关键的商品卖点还在于全新的娱乐方式，这种以游戏为本的硬件设计思想实际上从初代Gameboy至今都不曾有过丝毫改变！

笔止于此，不禁为索尼这个昔日的业界巨头唏嘘感叹。旗下拥有着曾经名列全球手机市场三甲之列的索尼·爱立信品牌，却坐视着苹果的iPhone系列手机一路高歌猛进，并让其在携带游戏领域全面赶超了PSP。索尼在3D成像技术方面拥有着大量独特研究成果，而如今在掌机游戏领域却不幸又被任天堂拔得头筹，即便未来能够及时跟进，恐怕也难逃世间效颦之讥！



栏目主持：雷伊

PSP由于近期有新颜色主机在日本发售，因此硬件销量上相比NDSi稍稍领先。《口袋妖怪突击队》新作发售两周销量约为24万，虽然排名第一，但具体销售数字对《口袋妖怪》这块招牌来说只能算是不过不失。《朋友聚会》排名依然领先，累计销量不声不响已经超过了300万套。《绝对英雄改造计划》在发售后获得了玩家们的一致好评，从而出现了短期的缺货状态，首周近3万套的销量对于近两年来一直迷走的日本一来说，也算是一个值得欣慰的成绩了。

软件销量（日本）

2010年3月8日～2010年3月14日

1 口袋妖怪突击队 光之轨迹

ポケモンレンジャー 光の轨迹

厂商	类型	发售日	价格	本周销量	累计销量	机种
Nintendo	A・RPG	2010年3月6日	4800日元	6万8432套	23万4539套	NDS



再次化身为突击队员在口袋妖怪的世界中展开冒险，反派则是制造奥布里比亚群岛危机的纳帕斯，本作将战斗扩大到了高空和海底，新加入的签名召唤系统也让游戏的解谜内容更加丰富。和系列以往作品一样，本作除了游戏中的委托任务和战斗任务，同样可以通过Wi-Fi下载到新的下载任务。

2 真・三国无双 联合突袭2

真・三国无双 マルチレイド2

厂商	类型	发售日	价格	本周销量	累计销量	机种
Koei	ACT	2010年3月11日	5040日元	4万1558套	4万1558套	PSP



虽然本作在内容方面相比前作厚道许多，但游戏的销量却大幅下滑。尽管从发售前冷清的预约情况就已经能够预判这次的情况有点不妙，但没想到会差到如此地步，首周4万多套的销量仅为前作的1/5不到，发售当天就开始出现大幅值崩现象。Koei，是该好好反省一下了。

排名	游戏名	日文名	厂商	类型	发售日	价格	变化	本周销量	累计销量	机种
3	勇者别嚣张3D	勇者のくせになまいきだ：3D	SCEJ	SLG	2010年3月11日	3980日元	new	3万8574套	3万8574套	PSP
4	朋友聚会	トモダチコレクション	Nintendo	ETC	2009年6月18日	3800日元	↑	3万8570套	300万7120套	NDS
5	绝对英雄改造计划	绝对ヒーロー改造计画	日本一Software	RPG	2010年3月11日	6090日元	new	2万8537套	2万8537套	PSP
6	RPG工具DS	RPGツクールDS	Enter Brain	RPG	2010年3月11日	5460日元	new	2万4184套	2万4184套	NDS
7	勇者斗恶龙IX 星空的守望者（廉价版）	ドラゴンクエストIX 星空の守り人（アルティメット ヒッツ）	Square Enix	RPG	2010年3月4日	2940日元	new	2万1358套	6万1105套	NDS
8	噬神者	GOD EATER	NBGI	ACT	2010年2月4日	5229日元	↓	2万549套	54万6192套	PSP
9	喧哗番长4 一年战争	喧哗番长4 一年战争	Spike	A・AVG	2010年2月25日	5229日元	↓	1万8923套	12万7836套	PSP
10	.hack//Link	.hack//Link	NBGI	A・RPG	2010年3月4日	6279日元	new	1万4371套	8万3139套	PSP

硬件销量（日本）

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）　2010年3月8日～2010年3月14日

机种	周间销量	2010年销量	累计销量
PSP	4万3068台	57万9609台	1404万4044台
NDSi	3万8256台	55万4704台	558万1300台
NDSL	3551台	5万1113台	1796万180台（2440万9386台）
PSP go	1010台	1万7074台	9万5653台

软件销量（美国）

2010年3月14日～2010年3月20日

排名	游戏名	平台	英文名	厂商/类型/发售日	本周销量	累计销量
1	口袋妖怪 心金·灵银	NDS	Pokemon Heart Gold/Soul Silver Version	Nintendo / RPG / 2010年3月14日	93万2118套	93万2118套
2	新超级马里奥兄弟	NDS	New Super Mario Bros	Nintendo / ACT / 2006年5月15日	2万887套	824万5240套
3	无限航路	NDS	Infinite Space	SEGA / RPG / 2010年3月16日	1万6821套	1万6821套
4	马里奥赛车DS	NDS	Mario Kart DS	Nintendo / RAC / 2005年11月15日	1万6419套	695万6311套
5	马里奥和路易RPG3	NDS	Mario & Luigi：Bowser's Inside Story	Nintendo / A·RPG / 2009年9月14日	1万1637套	149万6553套
6	创意涂鸦	NDS	Scribblenauts	Warner Bros. / ACT / 2009年9月15日	1万548套	92万8087套
7	马里奥&索尼克 携手冬季奥运会	NDS	Mario & Sonic at the Olympic Winter Games	SEGA / SPG / 2009年10月13日	1万523套	97万8975套
8	塞尔达传说 灵魂轨道	NDS	The Legend of Zelda：Spirit Tracks	Nintendo / A·RPG / 2009年12月7日	1万223套	84万1180套
9	口袋妖怪 白金	NDS	Pokemon Platinum Version	Nintendo / RPG / 2009年3月22日	9501套	253万946套
10	战神 奥林匹斯之链	PSP	God of War：Chains of Olympus	SCEA / ACT / 2008年3月4日	8343套	141万9118套



这个小角落开放这么久以来，一直盘踞于期待榜上的“《怪物猎人 携带版》新作”终于可以名正言顺地改成《怪物猎人 携带版 3rd》了，相信对于这个时刻，读者们已经等待了太久太久。不过由于统计时间的关系，新作的正式发表还没有反映到129的调查中来，所以还没有到《MHP3》在期待榜上真正发威的时候。这次占17%的其他期待作品中包括了《幻想生活》、《生化危机 携带版》等新作。

玩家心声

●《伊苏VS空之轨迹》，两大神作的对战，红发亚特鲁永远无敌！（浙江 宋国威）

●《牧场物语 双子村》，居然还延期，太让我心痛了。（上海 王志豪）

●来个新鲜的：《Fate》新作。最好是ACT的，像《无双》一样地斩草（这还是秘密战争吗orz）。说老实的，我是见啥玩啥，被欺负了就删游戏……（北京 朱乾璞）

●期待《死或生 天堂》，原因不解释。（辽宁 汪亮）

掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

栏目主持：六段音速（levelup.cn）

硬件 任天堂新掌机3DS公布，支持3D游戏、力回馈和动作感应



今年3月23日晚，任天堂赶在E3开幕前2个多月出人意料地提前公布了新一代掌机Nintendo 3DS，并表示会在洛杉矶的E3上公布更多详细情报。

任天堂发布的官方声明确认，新掌机目前暂名为N3DS，预定在任天堂的下一个财年里发售（2010年4月～2011年3月）。N3DS将支持3D游戏，而且不需要特殊的3D眼镜，玩家仅用裸眼就可以观看3D立体画面。另外，N3DS将向下兼容NDS系列过去所有的产品。

虽然名称中依然可以找到“NDS”的字样，但从官方声明中提到的“向下兼容”来看，不难推测N3DS应该不再是NDS系列的延长线机型，而是一个全新的产品线。不仅如此，N3DS应该和NDSi一样配备有内外两个摄像头，这也是兼容NDSi上的所有软件所必备的。

任天堂的声明发布后不久，向来拥有可靠业界情报来源的《日本经济新闻》又透露了更多有关N3DS的消息。首先，《日经》称任天堂正计划为N3DS添加3D摇杆和力回馈功能，让玩家可以更为直观地感受游戏的氛围，而且会在无线通讯和待机时间方面做出改进。不过，N3DS的体积会比NDSi LL（NDSi XL）稍小一些。《日经》还表示任天堂正在考虑给N3DS配备加速感应装置，用以支持更多体感操作的游戏。

关于任天堂新掌机所使用的3D显示技术，《日经》透露表示N3DS的3D LCD屏幕技术是由夏普与日立开发的，目前已经在部分PC用的3D模拟显示器上被广泛使用。

《日经》这一次并没有透露他们的消息来源，但有鉴于他们之前曾成功预测过NDSi和NDSi LL的推出，所以我们愿意相信这一次也不会例外。

事件 Windows Phone 7全3D高清游戏亮相、全面支持LIVE

微软在3月16日于美国拉斯维加斯召开的MIX10会议上宣布，新一代移动通讯设备操作系统Windows Phone 7将成为一个无比强大的平台，将现今所有的主流数字媒体娱乐的服务完美整合在一起。

除了Netflix视频流播放、在线漫画订阅、在线体育新闻播报以外，Windows Phone 7也将与微软自己的PC和家用机游戏以及Xbox Live社区网络展开全面互动。没错，再过不久你就可以用你的手机来开启成就或是赚取得分。

Xbox Live首席程序设计师、LIVE社区的官方发言人Larry Hyrb（人称Major Nelson）在当日的发布会现场解释了Windows Phone 7系统与LIVE互动的设计理念并使用原型机实地演示了3款全3D手机游戏，《The Harvest》、《Battle Punks》和《Goo Splat》。

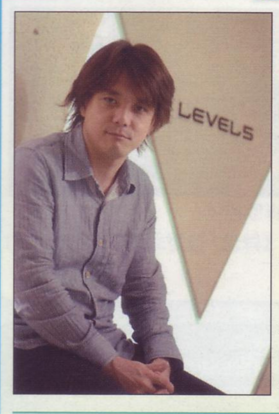
3款3D手机游戏全部使用微软的XNA Game Studio 4.0开发，不仅图形效果令人眼前一亮，而且能够支持与LIVE的实时互动，Hyrb在现场实地演示了用《Battle Punks》自定义角色造型并与好友对战的过程。

另外，Hyrb还确认XNA Game Studio 4.0可以帮助大幅降低游戏开发难度，本次发布会现场展示的《The Harvest》DEMO就是只用3个星期制作完成的。



事件

level-5注册新商标，日野晃博透露新作即将公布



3月中旬，“《雷顿教授》系列”开发商level-5公司社长日野晃博通过其个人twitter账户透露，公司将在今年4月公布全新作品。

日野晃博表示，level-5现在已有多款游戏的开发项目正在进行中，但即将公开的这款新作将由新的小组全面负责，不会影响现有作品的开发进程。

此后不久，业内流出的新情报显示，level-5于今年年初刚刚注册了一个名为《战国棒球团》的新游戏商标，从时间上来看与日野晃博所暗示的新作应该不无联系。

《战国棒球团》的备案时间是今年1月13日，从其标题来推测可能是一款结合战国题材与日本国民级运动棒球的游戏，特别是考虑到NDS的“《雷电十一人》系列”获得的巨大成功，不难想象level-5会在体育题材的RPG游戏方向上继续拓展产品线。

硬件

《潜龙谍影 和平行者》活力绿PSP套装公布

要推广PSP，最好的办法就是借助《潜龙谍影　和平行者》这样级别的游戏。于是深谙此道的索尼，日前就公布了对应北美市场的新主机套装。



由索尼与Konami联手推出的这个限定版PSP同捆套装，包括“活力绿”PSP-3000主机一台、《潜龙谍影　和平行者》一套（UMD版）、2GB记忆棒一根、特别的游戏内追加道具以及部分通过PlayStation Video Store提供的视频内容（未定）。

就内容来说，美版限定版比起之前公布的日版要简单得多，主机也没有限定图案，当然售价方面也要便宜不少。《潜龙谍影　和平行者》限定版套装预定于今年6月8日在美国上市，售价199.99美元。

软件

小队行动再现！PSP《火影忍者 疾风传 羁绊驱动》详情公布

NBGI公司公布PSP动作新作《火影忍者　疾风传　羁绊驱动》将于2010年发售。

《火影忍者　疾风传　羁绊驱动》是实现原作四人协力·连携对敌的“组队动作”的动作游戏，通过组队将攻击型、支援型、回复型等不同类型的木之叶忍者组成四人小组，挑战护卫、追踪、讨伐等多彩的任务。



本作采用原创的“羁绊连携”系统，玩家可以与三位同伴协力一同攻击被吹飞的敌人。敌人进入昏厥状态时便可以发动“羁绊连携”，羁绊连携中玩家将判断时机通过按键发动连续攻击。但如果输入指令失败则连击中断，自己与同伴被吹飞。连击数越多给予敌人的伤害越大，羁绊槽上升量也越多，但如果失败的话自己与同伴受到的伤害也越大。

除此之外，本作还支持借助PSP的无线通信机能进行最多四人的同时协力游戏。

软件

SE：会为《异说 最终幻想》续作全力以赴



收录了“《最终幻想》系列”超人气主人公及反派角色的PSP游戏《异说 最终幻想》，在日本和美国都取得了意料之中的巨大成功，全球累计销量超过150万套。知道这意味着什么吗？

没错，就是续作！Square Enix从来不会放过任何推出续作的可能性，无论正统还是外传抑或旁系作品都无所谓。近日在接受采访时，野村哲也被问到了关于《异说 最终幻想》续作的问题，他是这样回答的：

“我会为了《异说 最终幻想》的续作全力以赴。”

3月11日 由“《逆转裁判》系列”制作人巧舟打造的全新力作《幽灵诡计》将于2010年6月24日发售，玩家将在游戏中扮演成为幽灵的主人公西塞尔，通过“死者之力”的帮助解明自己死亡的真相。故事以西塞尔在街头遭枪杀身亡开始，变为灵魂的西塞尔在死亡的同时也失去了全部的记忆，自己是谁？为何被杀？谁是凶手？所有疑问困扰着西塞尔，在黎明到来、灵魂升天之前，灵魂西塞尔必须弄清事实真相。



3月13日 Silver Star公司宣布，PSP围棋新作《银星围棋 携带版》将于2010年5月20日发售，售价5040日元。《银星围棋 携带版版》搭载世界级别难度和高速思考的AI系统，玩家可以随时随地下围棋。游戏除了普通的对战之外，还收录用于研究的“棋谱管理机能”、以国际围棋大学的教科书为基础制作的收录2000多个问题的“围棋教室”、可用于实际围棋对战时的“对战计时机能”等丰富的机能。

3月17日 Konami宣布PSP新作《潜龙谍影 和平行者》将于4月29日发售UMD版的同时推出下载版，下载版售价4700日元。《潜龙谍影 和平行者》是“《潜龙谍影》系列”的正统续作，游戏的舞台是1974年的拉丁美洲，时间是《潜龙谍影3》故事结束之后的10年，将为玩家讲述Big Boss的故事以及Outer Heaven的崛起。

3月18日 Capcom宣布，PSP人气动作游戏《怪物猎人 携带版 2nd G》的下载专用版将于3月18日发售，售价1600日元。《怪物猎人 携带版 2nd G》是以《怪物猎人 携带版 2nd》为基础制作的资料片性质作品，于2008年3月27日发售，日本国内累计出货超过380万张（包括廉价版）。

3月18日 SCE日本宣布，2010年3月18日起在日本全国推行购买PSP go免费得《怪物猎人 携带版 2nd G》（PSN版）的促销推广活动。据悉，3月18日之后购买PSP go的玩家，将可通过附赠的下载码免费得到人气动作游戏《怪物猎人 携带版 2nd G》的PSN下载版，该下载码数量有限送完为止，游戏的下载时间限定为5月31日前。

3月20日 NBGI公司的NDS新作《数码宝贝物语 遗失的进化》将于2010年7月1日发售。本作是“《数码宝贝》系列”最新作，一款培育操纵数码宝贝进行战斗的SLG游戏。玩家在游戏中捕获野生数码宝贝并进行培育、使其进化，努力培育出最强的数码宝贝。

3月22日 据《日本经济新闻》3月22日报道，日本麦当劳将于本年中旬，引入NDS作为兼职员工的培训工具，并通过名为《eSMART》的NDS专用软件进行培训，该计划将在全日本约3700间连锁店进行，预定每间店内引入两台NDS。去除软件的开发费用，该项目预计消耗大约2亿日元(约1510万人民币)。麦当劳称通过该计划，将可以节省一半培训兼职员工的时间。不只是教育，任天堂这次还将NDS投入消费者之外的培训领域，而此前任天堂与日本麦当劳一直有“Nintendo Zone”服务的合作关系，此次合作也是意料之中。

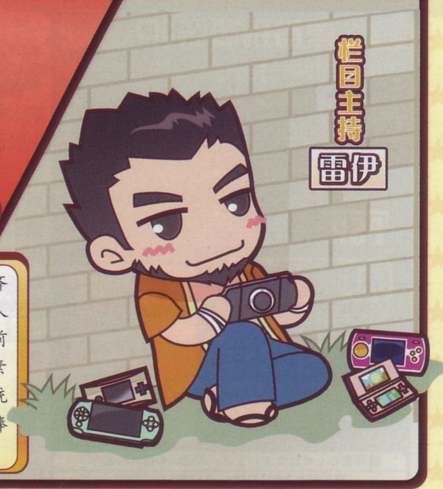
3月23日 Datel公司日前宣布针对PSP主机推出一款全新周边“TiltFX”，利用该周边玩家可以通过倾斜PSP主机来操作游戏，可支持PSP 1000/2000/3000主机，对应的游戏有《乐克乐克》、《极品飞车》、《Wipeout》等，售价19.99美元。



GOLDEN EYE CROSSREVIEW

黄金眼

栏目主持 雷伊



近期PSP上好游戏不断，《高达》、《无双》等齐齐出阵，各位P友们又可以忙活好一阵子了。其中比较令人惊喜的是日本一的《绝对英雄改造计划》，虽然在发售前个人对其关注度并不高，不过实际玩到后却被其出色的素质所折服，游戏中充满喜感的台词以及育成度满点的系统都让人非常过瘾。当然，如果你是“电击文库”的追捧者，那就更不能错过这款游戏啦。

.hack//Link



“《.hack》系列”的集大成之作，将系列庞大的作品阵在本作中串联了起来，共有来自系列的130名以上角色在游戏中出现。



雷伊 被厂商喻为系列“最终章”的本作为粉丝们提供了一个理顺系列庞大体系的机会，游戏中数量众多的登场角色足以令粉丝泪流满面，不过对于一般玩家来说，在剧情理解方面还是有些难度。好在游戏简单的操作令就算不明白剧情的玩家，也能从纯粹的战斗中享受到另一部分的乐趣，爽快的“打排球”和大魄力的合体攻击让战斗变得异常火爆。可惜的是流程的重复性有些过高，而且系列以往作品中那种壮大、内涵的感觉在本作中也有所流失。出色的音乐一直是系列的长处，本作的表现也同样出彩。 **8**

胧月 本作相比以往作品变化很大，过场剧情有漫画的感觉。进入实际游戏、尤其是耐着性子玩上3个小时就能逐步体会到剧情和系统的有趣之处。 **8**

阿鲁 游戏的剧情就足以让系列FANS泪流满面，分段式描写算是将整个系列概括性地做了个回顾，不过估计也只有系列真饭才能被深深吸引吧。 **8**



■.hack//Link■UMD■NBGI■A・RPG
■2010年3月4日■1～3人■无对应周边

胖公主 蛋糕一把抓



游戏的目的是争夺爱吃甜食的公主，红蓝两队人马开战，要从对方手里抢回己方的公主，同时还要防止对方从自己手里抢夺被俘虏的公主。



伊娃 卡通风格画面、暴力血腥的战斗以及通过搭建梯子来建造捷径等，游戏很好地达到了幽默与战略并兼的平衡，战斗风格滑稽，整个筹划和实施进攻的过程都相当有趣。游戏中的搞笑手段堪称疯狂，比如魔法药剂可以把人变成鸡、村民会跳舞吸引敌军的注意力，还有闻所未闻的吃蛋糕吃到巨肥无比的公主等。地图中的密道和弹射器非常多，因此敌人的出现常常让玩家防不胜防，而敌人的不可预见性也恰是游戏的一大乐趣所在。游戏同样也有一些缺憾，最让人受不了的就是单机时AI较低的同伴，虽然会很敬业地参与战斗，但是基本不去理会被绑架的公主或是地雷。 **8**

LIKY 游戏玩起来非常有趣，而且相比PS3版增加了不少内容，即使是单人玩也能充分体验到游戏的乐趣，有条件联机的话则更加有意思。 **8**

乌冬 实际上就是一款双方互相夺旗的游戏，虽然相比PS3版联机人数有所减少，但可玩性丝毫没有缩水，团队合作依然是拯救公主的关键。 **8**

■Fat Princess：Fistful of Cake■UMD■SCEH■ACT
■2010年3月11日■1～8人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

勇者别嚣张3D



PSP 热血推荐

总分25

自由度 ★★★★★
内容丰富度 ★★★★☆
恶搞度 ★★★★★

创意迷宫挖掘游戏“《勇者别嚣张》系列”的最新作，标题里的3D并不是指图像立体化，而是指游戏中收录的三个不同种类迷宫。

■勇者のくせになまいきだ：3D■UMD■SCEJ■ACT
■2010年3月11日■1～2人■无对应周边



乌冬：新增的魔水要素对战术有不小的影响，以往需要长时间才能累积出来的兵力，现在借助魔水只要半会工夫就能完成，可以说完全取代了过去以蜥蜴人和龙为核心的打法。知能的引入也是一大亮点，减小了怪物行动的随机性，不过这同时也使游戏的整体难度有所降低，所以想体验原汁原味的《勇者别嚣张》，还是建议选困难难度进行游戏。最后不得不提的是家庭迷宫模式，在这个模式中迷宫会分成两块让玩家各自经营，玩家之间可以选择互相陷害或互相合作来打倒勇者，非常有趣，建议有条件的玩家都要尝试一下。 **8**

胧月：相比前作更加平衡，新魔物和军知能的加入让玩家不再像以前一门心思地育成特定魔物，而要综合考虑所有魔物的特性，战略性地运营关卡迷宫。 **9**

盲先知：各种恶搞要素依然得到了保留，游戏的系统比以往更复杂，想掌握起来有一定难度，而双人迷宫模式则增添了很多新玩法。 **8**

真·三国无双 联合突袭2



PSP 热血推荐

总分26

画面 ★★★★★
音效 ★★★★★
系统 ★★★★☆

“《无双》”在PSP上的原创系列第二作，以秦始皇复活为主线，增加了新的角色和敌人，三国英雄们联手进行了一场除魔的战斗。



马修：如果说当初的第一代《联合突袭》还可以算作是榨取《355》的剩余价值的话，那么本作就显得诚意十足了，有了原创剧情和不少新角色，画面进一步强化细腻，还有精彩的CG和全程语音，都给人以几近完美的感觉。新的武器OD系统配合不再消失的觉醒状态，大大增加了战斗的爽快度。本作在“猎人”上的感觉虽有下降，但是也更有了自己的特色。虽然难度较之前作有所降低，但是在攻击意识强的杂兵、结实且威力大的兵器以及敌将的干扰和包围中，还是会感受到不小的压力。 **9**

雷伊：打斗起来比前作更加流畅爽快，音乐虽然有不少是沿用自前作，但部分新曲表现也不错。遗憾的是游戏乐趣对联机的依赖性有些偏高。 **9**

盲先知：游戏素质比前作有所加强，同屏人数增加，新武将也满足了玩家的期待。游戏虽然加入了新系统，但鸡肋的地方却仍然不少。 **8**

■真・三国无双MULTI RAID2■UMD■Koei■ACT
■2010年3月11日■1～4人■无对应周边

绝对英雄改造计划



PSP 热血推荐

总分26

耐玩度 ★★★★★
系统 ★★★★★
改造度 ★★★★☆

日本一Software推出的首款《不可思议迷宫》类RPG，每次进入迷宫冒险时，其构造都会发生变化，玩家可反复挑战迷宫刷取各种强力物品。



雷伊：随机生成的迷宫为探索过程增加了很多不确定要素，步步为营的探索乐趣丝毫不亚于同类王牌“《西林》系列”。尽管每次完成迷宫后等级会重新变为1，但由于有了整体LV的存在，人物的能力其实是随着流程的推进在不断增强的，这也一定幅度上降低了游戏的门槛。再加上出色的改造内容，令本作更加突出了角色的育成性，增加了玩家长时间投入的动力。充满恶搞要素的剧情和各种细小设定也是本作的一大看点，使游戏气氛变得轻松活泼，而与“电击文库”的合作也令其对宅民们充满了吸引力。 **8**

乌冬：基本上就是《魔界战记》版的“不可思议迷宫”，既有迷宫游戏丰富的战略性，又有“《战记》系列”的恶搞要素和厚实内容，任何一方的玩家都可以在其中找到乐趣。 **9**

胧月：PSP上的原创迷宫游戏能做到这份上很不容易，即使无视“电击”角色的人气加分，探索的纯乐趣和堪比《西林》的硬派系统也能让玩家一旦沉浸便欲罢不能。 **9**

■絶対ヒーロー改造計画■UMD■日本一Software■RPG
■2010年3月11日■1人■无对应周边

高达 突击幸存者



PSP



由制作过《高达 战争》的小组所推出一款全新高达动作游戏，在原系列的基础上加入了区域地图和三人小队等新要素。

■ガンダムアサルトサヴァイブ■UMD■NBGI■ACT
■2010年3月18日■1～4人■无对应周边

和“《高达 战争》系列”相比变化不大，语音和机体建模基本上都是沿用前作的素材，而且不爽的是还有部分不太重要的角色的语音被删除了，直接变成了杂兵级人物。新要素里多区域地图是不错的做法，将原本零散的关卡都整合到了一起，虽然任务的数量少了，但是每个任务的内容丰富了，更有战争的感觉。三人小队系统对单机游戏来说存在感薄弱，主要是因为不能对僚机下达更“进一步”的指令，这样一来就和两人小队时没两样了，顶多是多了一条SP槽可用而已。游戏的赶工痕迹严重，细节方面做得也不是很到位，加上《高达00》和《高达SEED》都没有加入第二季的内容，难免让人猜想不久后会出个更“完美”的下一作。 **8**

胧月 强化突出了“战争”的主题，场面上更为宏大。加入的路线选择系统虽然机械地延长了游戏的可玩时间，但很多细节和乐趣都没有表现到位。 **8**

盲先知 游戏的场景比较大，各区域间切换也不会有读盘时间。操作手感比以往作品略显生硬，让本身难度就不低的游戏更加难打。 **7**

索尼克经典合集





将“《索尼克》系列”的4款经典老作品收录到一张卡带上的游戏合集，系统与玩法均保留其本质，新增了所谓的“即时存档”功能。



本作的发售动机很明了，一方面是希望勾起老玩家们的怀旧情结，另一方面是为了给今年夏季的系列正统续作《索尼克4》造势。游戏的画面和音乐、音效皆为原汁原味，不愧是“完全重现原作”的作品，虽然在画面上没有任何的进化，新玩家可能觉得不太能接受，但经历过MD时代的老玩家们一定都会感动得泪流满面。在发售前SEGA就声称游戏中可“即时存档”，虽然新增了其中几作中以前无法实现的存档功能，但实际上是无论你在何处存档，重新游戏时都会从所存档关卡的最初开始，由此看来厂商的诚意明显不足。另外去除了双人模式也实在让人遗憾。 **7**

LIKY 纯粹是给老玩家用来怀旧的作品，加入的存档功能稍稍算是“进化”，原汁原味的古旧画面和玩法对现在的玩家估计没有任何吸引力。 **6**

胧月 纯的怀旧作品，不过收录的四部作品款款经典，如果能对应双人联机的话会更加有意思。然而厂商宣称的即时存档功能可谓挂羊头卖狗肉。 **7**

■Sonic Classic Collection■UMD■SEGA■ACT
■2010年3月2日■1人■无对应周边

口袋妖怪突击队 光之轨迹



总分24
画面 ★★★★☆
音效 ★★★★★
系统 ★★★★★

口袋妖怪的世界中另一种职业化解邪恶势力野心的故事，特色的触摸捕捉十分紧张激烈，玩起来也大大有别于系列正统作品。



作为分支系列的第三作，本作的系统已经相当完善，空中大战、海底追击都让本作的内容更加丰富。新的签名召唤系统在游戏里用处不小，而且对画的精度要求不高，很是贴心。游戏画面整体感觉清新干净，音乐也不错。由于主角一开始就是较高级的突击队员，游戏难度又比起前两作有所下降，加上体贴的操作提示，因此本作也同样很适合新玩家上手，但很多BOSS战仍然很考验玩家的技术和屏幕耐划程度。节奏上解谜和战斗交叉配合得张弛有度，但冗长的剧情对话还是有些考验玩家的耐心。 **8**

乌冬 排除新要素不说，光是那几个专有的下载任务就足以让系列的玩家乖乖埋单了。另外游戏对触控屏的使用强度还是一如既往地高，玩之前一定要记得贴膜。 **8**

阿鲁 丰富的PM、简单的操作、有趣的联机模式让本作玩起来十分爽快，画令咒召唤神兽时也很有感觉，就是玩过之后心疼屏幕。 **8**

■ポケモンレンジャー 光の轨迹■卡片（1Gb）■Nintendo■A・RPG
■2010年3月6日■1～4人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

黄金眼 Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW



战场的女武神2 高卢王立士官学校

战场のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校

PSP ◆SEGA◆S・RPG◆2010年1月21日◆日版

◆1～4人◆6090日元◆无对应周边

黄金眼评分 27

文 胧月

游戏时间：120小时以上

十年前的SEGA是个颇有骨气、甚至说难听点是个臭脾气公司，在彻底转型成软件商后收敛不少，但是做起游戏总时不时陷入个怪圈：你可以从SEGA的游戏里挑出一大堆毛病，也可以觉得一点都不好玩，惟独这"诚意"二字是你不好意思去否认的。

一堆缺憾

就如前言所说的，《女武神2》是一款可以随便挑出大量缺点的游戏，"白璧微瑕"这个词已经不适合形容它了。从全S级达成一周目后一直到120小时达成，为刷支援兵剧情头疼、为开发武器火大，下面就来细数一下本作的毛病吧。

兵种平衡性缺失

相对于前作数倍之多的兵种是官方的重要宣传点之一。35个兵种，刨去初级和中级这两类过渡的不说，20个上级兵种单从性能设定上看的确都可称得上"个性十足"，即便基础能力重复，也会因为武器差异而表现得完全不同。然而，由于系统上的不完善和战场设计的局限性，许多兵种虽然有着理想的使用方法，却无法发挥实际作用，其中最为明显的莫过于奏乐兵系。这类为敌我双方加BUFF的兵种因为游戏崇尚秒杀式的作战系统而备受冷落，为了追求S级评价，玩家都是开足马力冲锋爆头，即使碰上个别血厚或回避高的，强大的狙击猎兵也能轻松秒杀，再配合侦察兵夺据点——这基本上就没有奏乐兵什么事了。本以为在多周目及DLC的追加任务里能出现"逼迫玩家使用奏乐兵"的严峻战场，但现实仍令人失望。万能的强袭兵、强大的剑甲猎兵、逆天

的战车以及“速度就是一切”的评价系统都将玩家的战术往单一化的方向诱导。

“冷板凳”兵种的另一个缺点就是难出剧情、难转职。要出角色的剧情，就必须让该角色上战场积累战功，而支援系兵种的战功积累则太过迂回，让游戏本来很爽快的战斗节奏大打折扣。



科技树平衡性缺失

“科技是第一生产力”——谨遵教诲的玩家开始很兴致地来到武器开发栋，准备鼓捣点新货威风一下。叮叮咣咣好多小时，砸了无数钱进去，这才悲剧地发现原来咱们的先进生产力还不如敌方ACE身上掉落的一门小炮。虏猎系主炮在一周目早期便可刷到，威力却能与正统科技树顶端消耗6、7wt的高级巨炮媲美，且自身只占2或4wt。这就表示，载重量为4wt、行动消耗仅为1CP的轻战车B就可以装备无论对甲、对人都可以秒杀的无敌主炮。这不仅导致主炮科技树变得可有可无，好用的轻战车B也让其他车体无地自容。鉴于这个原因，作为收集要素核心之一的武器开发，对于玩家来说也失去了发掘的乐趣，变为纯为填补收集百分比的机械作业。

除战车以外，各步兵的高级武器虽然也有不太实用的，但由于科技树的分支众多，终有性能优秀的一支。步兵数量多，即使从ACE身上刷出了一把逆天武器也无法兼顾所有人，因此这块倒不太为人诟病。

过度繁琐的刷素材

现如今“刷要素”已是厂商拉长游戏时间的必备手段，特别是单机游戏时，想显得耐玩，几乎就不可避免地要去刷。本作要刷的素材分为三种，角色战绩素材（转职用）、零件（步兵武器的必需品）和物质材料（钢、橡胶、矿石等），其中零件是最为头疼的一环。步兵的武器林林总总，高级武器每生产一件就需要消耗一个零件，而零件的获得无法取巧，每过一关固定只能获得一个。以每种高级武器的级别是1～F来算，想完成一条分支科技树的开发就需要刷10次关卡。前文也说了，步兵的高级科技树同样存在华而不实的发展分支，仅侦察兵的最基础武器步枪，想全部造出来就得刷40次零件，也就是40关。再联想一下如此多的兵种，不脱力也不行了。

分数打错了？

如此多的缺点堆砌到一起，不由让人觉得咱这27分的“黄金珍藏”评价是不是有水分，这也是我下面即将澄清的。

独到的剧情表现

从《樱大战》到《战场的女武神》，该制作小组都极度擅长让原本很俗气的剧情来打动玩家的心。彼此相恋却又缺乏告白勇气的青涩男女同在夜晚寻找那一朵幸运的粉雪草，相貌平平却散发出女神光辉的女兵，没有血缘关系的姐弟在战场上展现军人特有的严厉柔情和稚嫩的男子汉气概……这些都是上个世纪后宫动画里用滥的标准桥段，SEGA在这个世纪依然驾轻就熟，告知玩家幼稚与淳朴有时确实只有一墙之隔。

高粘性的任务

系统决定游戏有着很快的节奏，无论是为了获得过关高评价还是减少我方单位在移动过程中的被迎击时间，玩家都要紧张地操作自己的单位：该举枪的时候绝不犹豫，该走直线的地方绝不绕一点弯路，操作坦克小心地避开地雷阵，反复调整准星以秒杀阻挡在眼前的高HP单位，迎着V2的超火力只为打掉供给车……作为一款战棋游戏却极端注重操作的细节，初上手的玩家只要能经过适应期，就能完全沉迷于战场的紧张气氛之中。

战场的另一优点就是将偶然性降到最低，不管是多难的关卡，只要玩家想好了战术，确定了科学的行军路线，便完全不会有下错棋（哪怕是一步）的情况。几经失败尝试，最终以近乎完美的遣兵布阵在最少回合、最小伤亡内通过之前几乎认为无法取胜的关卡。

结语

如同本次Review的标语一样，这是款能一边让你数落种种不是，一边疯狂沉迷的优秀作品。



文 雷伊 美编 澄香

《最后的战士》是一款集结了多位业界名家的豪华原创RPG，《最终幻想》、《王国之心》、《逆转裁判》等知名大作的制作人在本作中纷纷亮相，共同打造这款“以最强为目标”的RPG大作。不过自去年TGS期间公布以来，游戏就鲜有后续报道，不免让期待它的玩家有些失落。最近Capcom一口气公布了游戏的大量情报，从全新角色到基本系统，所包含的信息量非常充足，这次的前线报道中，我们就把这些内容全部带给各位读者。

PLAYSTATION PORTABLE

最后的战士 ラストランカー	Capcom	RPG	预定2010年	日版
	1人	售价未定	对应周边未定	

相关报道 Vol.120 P92



掌管战侯机构巴扎尔塔的绝对存在 七骑士

立法、裁判、治安維持
全部七騎士の仕事さ

◀主人公吉格被告知了七骑士的事情。七骑士所拥有的权力，甚至能影响到司法、立法、治安维护等中枢职能。

七骑士能够驱动世界

◀七骑士正在召开战侯机构巴扎尔塔的高层会议，他们的决定会对世界产生怎样的影响呢？

战侯机构握于七骑士之手

战侯机构巴扎尔塔是游戏中的重要势力，是一个统治着游戏中各个国家的组织，全世界的战士们都属于这个组织。战士们从战侯机构中获得“战士排名”，排名越靠前就意味着持有越大的权力，而七骑士就是屹立于该排名巅峰的七位战士。七骑士在战侯机构中的权力是绝对的，他们的动向甚至足以左右世界发展的方向。不过，现在七骑士中只有6人，排名第7的位置处于空缺状态。

围绕第7的位置而展开的激烈战斗

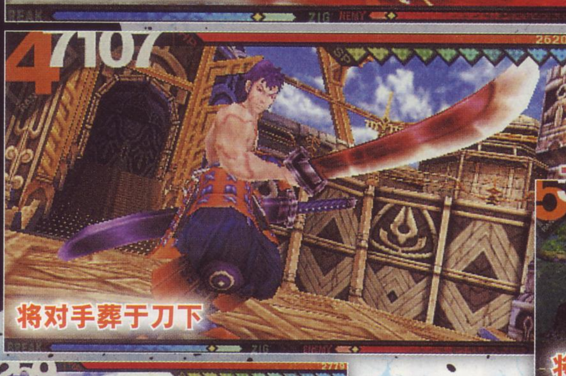
七骑士拥有着世界政治、经济等所有方面的决定权。也就是说，他们实际上就是目前世界的支配者。不过目前七骑士中有一个位子空着，为了得到莫大的权力，战侯机构的战士们围绕着七骑士的空余位子，进行了激烈的战斗。

▲吉格与手持双刀的哈斯进行对决，哈斯可是在所有战士中排名第1的，他的实力想必会令人感到恐惧。

▼诺玛的咒术召唤出了无数手臂向吉格袭去，“美和咒术的探求者”这个名号，可不光光是个摆设。



而本作的主人公吉格作为排名第8位的强者“大龙”的手下，也在进行着激烈的排位赛。有一天，七骑士的身影突然出现在了他面前，想要跻身七骑士之列的吉格勇敢地向他们挑战，却惨败而归。而另一方面，其主子大龙却也对七骑士的位子虎视眈眈，与第7位的战极展开了对决。在经过了一堆曲折的事情之后，吉格离开了大龙，独自展开了修罗道。



◀战极是个典型的东方武士，其手中的爱刀曾创下显赫战功。

▼塞布利拉的武器是公文包？其中貌似还装备着机关枪，这真是只有武器商人才拿得出的特殊武器了。



天才剑士的华丽剑技

▲尤利的连续攻击如行云流水般流畅，只是几下就把吉格的HP打掉了近一半。

百步穿杨

▶从罗莎的弓中射出的箭撕裂了空气，被喻为“百发百中”的她所释放的攻击，吉格能闪避掉吗？

吉格的好友法兹

法兹是吉格的好友，和他一样出生于坎塔雷拉。由于吉格抛弃了自己的故乡离法兹而去，因此即使是久别重逢，法兹依然对吉格抱着仇恨之情。曾经的好友，如今却只能拔刀相向。

▶法兹的服装和初公布时有些不同，看这身装束，莫非是他填补了七骑士的那个空位？



战斗系统首次公开

本作的战斗，基本上是操作吉格一个人来进行的。战斗是以即时进行的，只要按下按键，吉格就会采取对应的行动。在游戏过程中，玩家必须时时刻刻根据所处的情况来决定自己所采取的行动，战斗过程紧张感十足。

体力槽

位于画面最上方的红色槽，以及其右端所表示的数字，代表的就是吉格的体力。当体力减少时，槽也会跟着一起变短，变为0的话就会Game Over。因此当体力减少时，就应该及时用技能等来进行回复。



SP槽

采取攻击、防御等所有行动都必须消耗SP槽。因此，当SP槽耗尽后，也就意味着将无法采取任何行动。不过SP槽会随着时间的经过而慢慢回复。另外，SP槽的总量会随着等级的提升而增长。



防御

按住×键不放时，吉格就会做出防御动作来格挡敌人的攻击。成功防御住敌人进攻可以使所受伤害减轻，不过根据受到的伤害SP槽也会相应地扣除。另外要注意的是，在防御过程中SP槽不会回复，因此只在对手发动攻击时防御就足够了。

◀防御住对手的攻击时，吉格的前方就会出现一个圆形的屏障。

主武器

吉格右手握着的剑是主武器，按□键为弱攻击，△键为强攻击。弱攻击消耗的SP槽较少，相应的，威力也比较低。而强攻击则反之，SP槽消耗量大但威力也高。另外，弱攻击和强攻击进行组合的话，可以形成连续攻击。

弱攻击

▲SP槽较少的时候，应该以弱攻击为主要攻击手段。



▲强攻击不仅威力大，发动效果也比较华丽。



副武器

随着游戏的推进，玩家会获得铳、短剑等副武器。在装备了副武器的情况下按○键就可以使用它们，比如装备的如果是铳就会开枪、装备的是短剑的话就会发动二刀流斩击等，让攻击手段变得更加丰富。

◀使用副武器所消耗的SP量，会根据副武器类型的不同而发生变化。

技能

随着游戏的推进，吉格会学会各种各样的技能。如果事先设定好的话，按R键就可以在战斗中发动了。技能有很多类型，包括回复体力的“治愈”、发动攻击的“伏虎掌”等，花样繁多。不过技能的使用次数是限定好了的，不能没有节制地任意发动。而且使用技能也需要消耗大量SP槽，因此必须用在刀刃上。



如猛虎般的迅猛攻击

ネクストXIII

吉格身上散发着斗气

▲吉格举起两把剑摆好架势，发动技能“Next XIII”，全身被红色的斗气所笼罩。

◀利用左手发动的强力攻击，看来吉格不仅擅长剑术，连体术也非常了得。

电子歌姬再临PSP！

镜音铃
巡音琉歌
镜音怜
初音未来

初音ミク Project DIVA 2nd(仮)
初音ミク -プロジェクト ディーヴァ- 2nd(仮題)

人气虚拟角色初音未来又将在PSP上第二次构筑其华丽舞台了。与去年的第一作一样，本作依然预计于7月发售。经过一年时间，Vocaloid在诸多电子音乐家的不懈创作下又诞生出大量名曲，新老歌曲汇集一堂，大家可以再次在PSP上玩到上手简单、视觉效果华丽的音乐节奏游戏。这绝不是一款仅面向核心初音FANS推出的深度宅作，对音乐游戏有兴趣的玩家也请务必关注一下本作哦。

文 胧月 美编 Juxi

期待度 A

PLAYSTATION PORTABLE

初音未来 女歌手计划 2nd	SEGA	MUG	预定2010年7月29日	日版
初音ミク Project Diva 2nd	1人	6090日元	对应周边未定	

“初音未来”是什么？

“初音未来”是2007年发售的一款PC音声合成软件，Vocaloid家族中“角色·歌手”系列的第一作，由声优藤田咲提供基本发音。可爱的外貌与可塑性强的声音让初音未来在电脑音乐市场大红大紫，许多歌曲职人与听众纷纷拜倒在其迷你裙下，创造出一个接一个的收听热潮。Vocaloid也至此正式发展壮大，除了初音未来的续作“镜音铃·怜”和“巡音琉歌”陆续登场外，其他系列的Vocaloid也接连涌现。在日本JOYSOUND卡拉OK排行榜前10名中，初音的歌曲甚至占了一半的席位，人气并不亚于真实歌手。

优化编辑模式，更加惬意地制作PV！

将自己喜欢的MP3拷贝到记忆棒、并让初音随歌舞动，是《女歌手计划》中给玩家留出的最大创作空间。尽管我们这些普通玩家无法像职人一样为初音谱曲，起码还能制作出自己的原创PV。前作复杂的编辑模式让不少爱好者有心却无力，这次的新作则大大优化了编辑模式的界面，操作起来更为方便直观。同时，允许编辑的容量也大幅超越前作，尽情发挥自己的导演才能吧！



▼观看画面的同时选择动作与背景。

动作倍增

能一边确认动作一边编辑

▲可一边观看编辑结果一边随时修改，提高歌曲与动作的同步率。

继承前作记录 如果玩家在前作已经编辑过PV并存在记忆棒中，那便可以继承记录，接下来就能在本作中玩到了。当然，继承下来的PV也能在编辑模式里再度修改。

追加全新人气歌曲！

既然是虚拟世界的第一歌姬，歌曲自然是FANS最为关注的项目了。虽然目前官方对曲目的消息有所保留，但已经公布的两首新歌均可谓“超重量级”，往下看吧。





▲PSP版《magnet》的最大变化当然是从原曲的静态图片转为双人全程歌舞，角色的面部表情也刻画得细致到位。

曲名：magnet

作者：minato（流星P）

由minato创作的《magnet》发表于2009年5月1日，是初音与巡音的双人合唱曲目。弗朗明戈式曲风让它与普通的动画歌或J-POP有着明显差别，全曲充满暧昧的百合气氛，淡雅哀愁，在JOYSOUND排行榜、周刊Vocaloid排行榜上长期占据前席，因人气居高不下而被誉为Vocaloid的“门番”（守门人）曲目。





▼初音的代表曲目，在日本视频网站niconico上的点击次数超越200万。

曲名：罗密欧与灰姑娘（ロミオとシンデレラ）

作者：doriko

发表于2009年4月6日的《罗密欧与灰姑娘》是一首节奏明快的初音独唱曲目，全曲歌词香艳，生动再现了豆蔻少女的叛逆、纯情、不安和独占欲，在JOYSOUND排行榜、周刊Vocaloid排行榜上同样长期占据前席，门番曲目之一。

今夜はどこまでいけるの？

▼该曲PV的背景为中世纪欧式古城的钟楼，童话色彩浓郁。

以水晶话筒热唱超人气歌曲！





虽然到目前为止只公布了这两首代表性歌曲，但一代的诸多大人气歌曲也将在本作中有选择性地保留下来。通过官方公布的图片，我们还能推断出《マージナル》和《みくみくにしてあげる》也在收录曲目之列。另外镜音双子的参演方式尚且不明，如果SEGA足够厚道的话，玩到《炉心融解》、《右肩之蝶》也并非没有可能。

上手依旧简单的操作！

游戏的操作非常简单，玩家只需根据屏幕上出现的图标，时机恰当地按下对应按键即可。本作新增了“长按”和“同时按下多个按键”的新操作，成功地按键并欣赏初音的华丽歌舞吧。







▲这次十字键也在可操作之列，虽然上手并不难，但要完成高难度曲目的话对玩家的音感和勤奋都有不低的要求。



▲配合初音歌词中的延长音，玩家也要长按某键来提升与初音的一体感。

新服装大量追加！

除了标准的歌姬服外，厂商还给初音预备了大量可更换造型。除了以下先行公布的一批外，SEGA还在向玩家征集意见，并从玩家的投稿画像中选择收入本作！







红色的晚装钉牢你的视线！





《伊苏》和《英雄传说》可以说是Falcom旗下知名度最高的两大系列作品了，不仅在PC平台属于日式游戏的代表作，近几年来到PSP平台后，也获得了FANS同样热烈的支持。我们曾经报道过Falcom欲在PSP上推出一款集结了《伊苏》以及《英雄传说》第6作《空之轨迹》中人气角色的乱斗游戏，现在这款游戏终于有了全面的情报，并且发售日也已经敲定在今年的7月29日！下面我们就一起来看看Falcom首次尝试的这款4人乱斗类作品，有着什么与众不同的地方吧。

被命运所引导，

游戏版的亚特鲁首次加入语音

亚特鲁 Adol Christin



▼两大系列主人公面对面交谈的情景让粉红感动不已。



▼在《伊苏》游戏版中一直冒充『哑巴』的主人公亚特鲁，这次终于有了语音。

声优：草尾毅
from《伊苏》系列
将毕生奉献给冒险，留给了后世百余册冒险日志的绝代冒险家。使用单手剑和盾牌战斗，行动非常灵活。



文 雷伊 美编 澄香

PLAYSTATION PORTABLE

伊苏VS.空之轨迹 抉择·传说	Falcom	FTG	预定2010年7月29日	日版
イースVS.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ	1～4人	6090日元	对应周边未定	

相关报道 Vol.120 P92

魔王加尔希斯复活之时，来自异世界的战士就会降临

失落的大地，其名为“扎纳多”。
曾被人们传诵为桃源乡的这片大地，从太古时代起就受到威胁。
这个威胁来自于具有强大魔力和永久生命的龙王——魔王加尔希斯。
决定讨伐不老不死魔王的人们的意志，不知不觉给扎纳多大地刻上了“理”。
在那不详的约定之时，超越时空的战士们的灵魂被召唤。
以一定周期觉醒的魔王，以及从异世界召唤来的战士们的战斗周而复始地进行着。
如今人们已经从这片荒芜的大地离去，扎纳多的名字也已经被人忘记。
但是镌刻于世界上的“理”和魔王却仍然持续存在着，而如今，魔王再次复活之时已经来临……

传说的战士们集结一堂！

拉比是大家的向导

引导被召唤到扎纳多的异世界战士们的，是一种名叫拉比的会说话的神秘生物。这种生物拥有一切知识，看透一切事物的观察能力也非常出色。本作中如果选择“《伊苏》系列”的角色来游戏的话，拉比会以皮卡德版本登场，而如果是选择“《空之轨迹》系列”的角色的话，其则是以波姆造型出现。

拉比（声优：进藤尚美）



艾斯特尔·布莱特 Estelle Bright

声优：神田朱未
from《英雄传说 空之轨迹》系列
游击士协会的正游击士。擅长以棒术带来的攻防一体战斗风格，令对手晕倒的麻痹攻击。

▼在原作中，太极轮是一个非常好用的招式，本作中它的攻击范围同样很广。



▶在《伊苏7》中是EXTRA技能，利用狂风卷起漩涡席卷大范围内的敌人。

暴风军团

预见未来

▲艾斯特尔和约书亚正在感叹麦雪拉的惊人预知能力，她究竟预知到了什么呢？

多奇 Dogi

声优：玄田哲章

from《伊苏》系列

亚特鲁的搭档，对力量有着绝对自信的流浪汉。将自己的拳头作为武器，虽然行动有些偏慢却拥有着一击必杀的力量。

麦雪拉 Mishera

声优：平尾明香

from《伊苏7》

双目失明的巫女，凯洛斯的族长，具有着操纵风的力量以及预知未来的能力。攻击方面主要以大范围的魔法为主。

扎纳多的出处

本作的舞台“扎纳多”，出自于1985年发售的“《屠龙勇者》系列”第二作，原作以其本身独特的系统在当年引起了不小的反响。而本作剧情中提到的龙王（魔王加尔希斯），就是在《扎纳多 屠龙勇者Ⅱ》中登场的BOSS。既然龙王会登场，那本作中会不会也有屠龙剑出现呢？

▲剧情过程中有时会有选项出现，看起来有点AVG的感觉。

爆裂踢



▲对锁定的对象进行强力踢腿攻击，发动后会有一段滑行效果，就算与敌人相隔一定距离也能打到。



▲利用导力枪进行乱射的攻击，本作发动时会和原作一样加入台词吗？

▲就算是来到扎纳多，奥利维埃的本性也是丝毫未改。

奥利维埃·连海姆 Olivier Lenheim

声优：子安武人
from《英雄传说 空之轨迹》系列

艾雷波尼亚帝国的王子，同时也是一位乐器演奏方面的达人，平时表现得有些轻浮。能够利用导力铳发动丰富多彩的攻击。

约书亚·布莱特 Joshua Bright

声优：斋贺みつき
from《英雄传说 空之轨迹》系列

曾经拥有「漆黑之牙」之名，是「噬身蛇」的一员，后被艾斯特尔的父亲所收养。能够利用手中的双剑发动连续攻击。

缇塔·拉塞尔 Tita Russell

声优：今野宏美
from《英雄传说 空之轨迹》系列

著名导力学者阿尔巴特·拉塞尔博士的孙女。利用导力炮作为武器，能够攻击到远处的敌人，但是破绽也比较大。

▲将未知的物质释放对敌人进行攻击。虽然具体效果不明，但看起来攻击范围还不小，而且应该还会对敌人附加什么异常状态吧？

▶向对手喷射强烈的火焰，会使其进入燃烧的异常状态吗？

地图选择

在战斗结束后玩家可以选择下一个前往的地图。将光标对准地图选项，就可以确认该地图中出现的对手的剪影。另外，在该画面中调出菜单的话，还可以对角色进行强化改造。在强化改造部分，角色的等级、装备、技能、支援角色等都可由玩家自由变更。





◀按下攻击键就会用挥动武器进行攻击，如果没装武器则是以拳头殴打敌人。

▲跳跃后按攻击键，就会做出与普通攻击不同的攻击动作。

◀蓄力之后能够发动威力更大的攻击。

通常攻击

本作的基本系统是以《伊苏7》为基础并在其基础上加入了跳跃，令战斗变得更有节奏感。另外由于跳跃的引入，也产生了活用地形高低差的更为立体化的作战方式，想必会令对战过程变得更加有趣。下面我们就来看看通常攻击的三种基本攻击手段。

防御与回避

想要防御或躲避敌人的攻击，主要有回避、普通防御、闪光防御三种手段。它们分别都有着自己的特征，需要针对敌人的攻击手段来进行灵活利用。另外，在空中时角色也可以进行冲刺。



◀向横方向闪避，不知道会不会有无敌时间。



▼具体不明，如果抓住时机防御可以积蓄SP？

▲值得信赖的防御手段，如果成功防御可以反击对手。

闪光防御



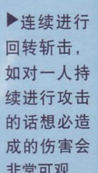
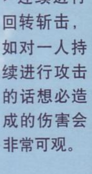
◀空中移动的加入令打斗变得更流畅。



▲召唤强大的落雷，在对手头上炸裂。

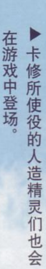
声优：西原久美子
from《英雄传说 空之轨迹SC/3rd》
『噬身蛇』执行者的No. XV，外号为『歼灭天使』。使用巨大的镰刀和特殊的技能进行战斗。

卡修 Geis

击灭乱舞

▶连续进行回转斩击，如对一人持续进行攻击的话想必造成的伤害会非常可观。



▶卡修所使役的人造精灵们也会在游戏中登场。

声优：佐藤拓也

from《伊苏VI/7》

在巡游迦南诸岛展开冒险时与亚特鲁邂逅的佣兵。不仅武器攻击范围很大，而且还能用符术设置陷阱来进行战斗。

特殊攻击

《伊苏7》中的技能系统，在本作中将作为特殊攻击方式出现。玩家能够装备的技能主要有4种，需要消耗SP后才能发动，玩过《伊苏7》的玩家会很快上手。



▲玩家可以装备4个种类的技能，技能图表下方的数字代表什么呢？

▲角色头像下方的应该是其当前的SP量吧。

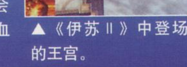
对战版图公开


炎之神殿

◀来自《伊苏7》的神殿，岩浆会令角色扣血吗？

女神王宫

▲《伊苏Ⅱ》中登场的王宫。


崔斯特中央工房

▲来自《空之轨迹》的对战地图。

▼《伊苏》中的场景，总让人感觉地板会消失一样。


达姆之塔

历代角色会作为支援角色登场

战斗中只要按某个键，支援角色就会出现在地图上助玩家一臂之力。两大系列中的人气角色们将会以支援角色身分悉数登场。



朱利奥&克莉斯

from《英雄传说3 白发魔女》

青梅竹马的两人，遵循村中流传的成人仪式习俗而展开了巡礼之旅。他们会发挥怎样的支援效果呢？

本作最早公布时本是一款PS3游戏，日前SCE宣布本作在发售PS3版本的同时将同步发售PSP版本，而且游戏美版的具体发售日期也定在了今年的5月25日。本作是一款近似于《马里奥赛车》的赛车游戏，比赛过程中还可以使用各种道具陷害对手，不过在自定义方面本作则要强大得多，它是一款基于《小小大星球》的引擎制作出来的游戏，玩家可以自定义角色和赛车，甚至可以自定义赛道与其他玩家分享。

革新赛车游戏降临

文 伊娃　美编 Juxi

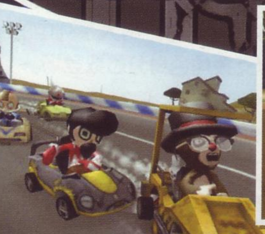
PLAYSTATION PORTABLE

期待度 A

摩登全民赛车 ModNation Racers	SCEA	RAC	预定2010年5月25日	美版
	1～6人	售价未定	无对应周边	

丰富的游戏内容大公开

比赛中的相互干扰



角色的搞笑表情



▲后面是何物？看这位兄弟的表情就知道那家伙肯定不一般！

角色自定义系统

角色的形象可由玩家自己打造！而且本作中可选择的素材要比《小小大星球》中更加丰富，可选择的细节分为发型、帽子、眼镜、上衣、下装等，还有各种奇异的头部、身体装饰，数不胜数，另外玩家还可以选择系统提供的套装直接穿上，非常方便。右边这些大家都很熟悉的角色都是由官方制作出的，不过玩家是否也能在游戏中获得这些素材目前还未知。

钢铁侠

错综复杂的赛道

除了蜿蜒的高架赛道，游戏中还会经常遇见断裂的赛道，下面有可能是赛道，也有可能是悬崖，碰见这种情况时当然要踩紧油门才能过去，如果飞跃前或飞跃时追尾撞车，那只能花时间原路重来或是等待复位了。如果车速足够，每辆卡丁车在飞跃的途中都能作出旋转等漂亮的特技呢。



▲好多高架啊，这里的地形真是够复杂。

◀这架势怕是要落地了。

毁灭性道具

▶送颗炸弹给你吃。

赛车虽刺激，可总觉得这刺激里头缺少些什么——计谋！没错，本作中玩家可以使用各种道具武器来干扰对手，比如火焰墙、毁灭转盘、导弹等一些强力武器，另外还能给对手制造非常恶搞的路障，比如成群的骆驼或绵羊，虽然不会对卡丁车造成毁灭性伤害，但是为以防万一，还请绕道而行。



◀三十六计走为上，老哥我躲还不行么！



◀面对如此庞大的骆驼，卡丁车是如何飞跃的？

简单又迅速的创造过程

《小小大星球》的自制系统让不少玩家通过游戏实现了做制作人的梦想，在本作中你也同样能享受到制作的乐趣，而且官方还称本作的制作引擎将会更加优秀，让玩家使用起来更能得心应手。

▲当标记为+号的时候，可以从地面隆起高山，标记为一号时则陷地为坑。

赛道的设计内容很丰富，首先可在空旷地上延展出各种曲线的赛道，交叉的赛道会自动形成高架桥，赛道的路面可以是沙石也可以是柏油路，可以上坡也可以下坡，甚至能将赛道一刀两断，形成沟壑；其次就是设计赛道旁的风景，可以加上成群的绵羊、树丛、房屋、山脉等，也可以在赛道上或赛道附近置放炸弹等攻击武器，最不可思议的是，玩家还可以通过调节太阳的日照光线来设置当前的时段，白天、黑夜均可。

赛道设计完成后进行保存，接着就能通过PSP的上网功能将自己的作品上传到网络或是直接发给自己的好友一同分享。



在黑暗时代求生存的年轻战士们的故事

当年在GBA末期时代曾出现过几款至今都令人印象深刻的游戏，《尤歌朵拉同盟》就是其中之一，其极具创意的系统和玩法让这款游戏一度移植到PSP平台，并且手机和NDS也有其衍生作品推出，在国内外都有着不低的人气。而即将在5月底推出的这款《炽焰同盟》将继承《尤歌朵拉同盟》的优秀系统，带领大家再次走进那个战乱的年代。

期待度 A

文 阿鲁 美编 Juxi

ブレイズ・ユニオン
BLAZE UNION
STORY TO REACH THE FUTURE

PLAYSTATION PORTABLE

炽焰同盟 ブレイズ・ユニオン	Atlus	S·RPG	预定2010年5月27日	日版
	1人	6279日元	无对应周边	

故事背景

布隆基亚帝国是由继承了魔龙布隆迦力量的皇帝代代统治的军事国家，现任的时之皇帝索提耶专行暴政，通过增收赋税来增加军备，让许多人流离失所，四下更是匪盗横行、恶商作乱，最终导致魔物肆虐，民不聊生。帝国西部的商业都市在富商的扶持下免于灾难，成为穷人们难得的庇护所，为了反抗帝国的暴行，人民纷纷揭竿而起，一场为自由和生存而战的故事由此拉开序幕。

人物介绍

伽罗特（ガーロット）

CV：鸟海浩辅

本作的主人公，炽焰骑士团的领袖，为保护人民不受帝国掠夺而战斗，想拥有强大的力量。

西斯基娅（シスキア）

CV：堀江由衣

义贼团的成员，伽罗特的青梅竹马，是了解伽罗特年少时代的少数人物之一。

杰农（ジェノン）

CV：川田绅司

义贼团的成员，也是伽罗特的青梅竹马，擅长用剑并活跃在参谋一职。



游戏系统

本作的系统和世界观设定基本沿用自《尤歌朵拉同盟》，本作的故事发生在《尤歌朵拉同盟》之前，讲述的是义贼团为了恢复各地治安而与布隆基亚帝国战斗的故事。



▲游戏有丰富的系统和战斗教程，初学者也能很快掌握。

战斗

我方作战单位与敌人邻接时就能进行战斗，战斗时要对攻防以及技能进行选择。



◀本作新增的卡片"ヴァイズ"，不知道效果如何。

新卡片登场

战前准备

在开战前，需要对出战成员、备用卡片等作出选择，其中卡片对移动的距离、攻击力以及技能都有着很大的影响，在选择时需慎重。



多样的兵种

▲战斗单位的实力会根据兵种的变化而变化，需要根据敌人的战力来进行调整。





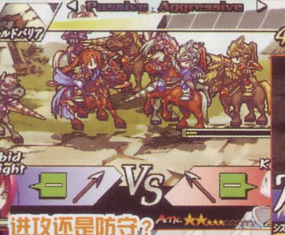
◀我方角色只要在横、竖、斜方向站成一条直线时就可以结成同盟，此时可以对敌人发动连携攻击。

结成同盟



卡片管理

▲战斗时每回合都需要选择一张卡片，这将决定此回合的移动力、战斗力等。



进攻还是防守？

▲攻势的切换影响到攻击力的强弱，玩家可以根据上方的能量槽来选择进攻还是防守。



▲当能量槽蓄满时就可以发动卡片技能了。

使用技能 实现逆转

索提耶（ソルティエ）

CV：加藤将之

现任布隆基亚帝国皇帝，魔龙布隆迦的契约者，崇尚以武力来扩大和统治领土。

梅都缇（メデューテ）

CV：田中理惠

成为同伴的放荡旅行者，曾组建过私人兵团，手持巨大斧头的勇猛女战士。

大人達のルール

ジェノン

おい、ガーロット！
彼女は誰だ、知り合いなのか？
紹介できるのか？

傭兵団対義賊団

ガーロット

（どうすれば、俺達は
この矛盾に満ちた世界を
変えられるんだ…）



蓝宝石（ラピス）

CV：茅原实里

布隆基亚帝国皇帝亲卫队队长，发誓效忠于索提耶，对皇帝的话言听计从。

机战外传作品《魔装机神》于NDS复活！

光环视频收录

“《机战》系列”制作人寺田贵信曾表示今年的《机战》作品数量会超过去年，这不，说来就来，2010年公布的第一款《机战》就是下面要介绍的这款《超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王》。

スーパーロボット大戦OGサーガ
魔装機神
THE LORD OF ELEMENTAL

文 乌冬　美编 Juxi

期待度 A

NINTENDO DS

超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王	NBGI	S·RPG	预定2010年5月27日	日版
スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神 ザ・ロード・オブ・エレメンタル	1人	容量未定	6090日元	对应周边未定

原作介绍

本作原名《超级机器人大战外传 魔装机神 元素之王》，是为了补完《第2次超级机器人大战》和《第3次超级机器人大战》等旧系列作品剧情而推出一款外传形式作品，游戏的世界观和登场的机体全源自动画版的《魔装机神 元素之王》，并采用了真实比例的战斗动画。



世界观解说1 拉·基亚斯

拉·基亚斯是地球内部相位空间里的巨大地底世界，有着五万年历史和凌驾于地上世界科学力的高端技术，并且存在气和精灵等超自然要素。



世界观解说2 魔装机神

拉·基亚斯的兰古兰王国为了应对预言中即将降临世界的灾厄，使用炼金术开发了16架人型泛用兵器——魔装机。魔装机中那些成功和高位精灵结下契约、拥有比一般魔装机更强大力量的机体又被称为“魔装机神”。但是，对应魔装机神的高性能，操作者必须持有相应的气，因此魔装机神的操作者一般是气较高的地上人。

魔装机神的守护精灵
风——赛巴斯塔、杰奥姆
火——古兰威尔
土——查姆杰特
水——卡迪斯
无——瓦尔西奥妮R

掌握着拉·基亚斯命运的4架魔装机神

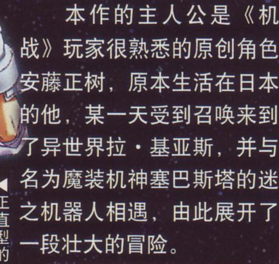


本作的主人公是《机战》玩家很熟悉的原创角色安藤正树，原本生活在日本的他，某一天受到召唤来到了异世界拉·基亚斯，并与名为魔装机神塞巴斯塔的迷之机器人相遇，由此展开了一段壮大的冒险。

风之魔装机神 赛巴斯塔

操纵者：安藤正树

◀正直型的热血男儿，最初受到感情影响经常擅自行动，但中盘后也逐渐成长起来。





火之鸟烧尽一切！



◀六芒星召唤出的火鸟冲向敌机。

四架魔装机神的其中一台，受到风之精灵的加护，拥有魔装机中数一数二的机动性，并可以变形为巡航形态。





飞舞的炎之牙！



▲魔法阵展开后，两肩的龙头发射出热素。

火之魔装机神 古兰威尔

操纵者：黄炎龙

◀对自己和别人都很严厉的体育教师，擅长格斗技。

和炎之精灵结下契约的火之魔装机神，受炎之精灵影响可以操作热素，攻击力能力出色，但防御力欠佳。



地之魔装机神
查姆杰特

操纵者：利卡鲁德·希尔贝拉

由大地精灵守护的魔装机神，和其他魔装机神相比机动力稍差，但持有优秀的防御力和再生能力，另外左手还装备了振动发生装置。

▲第一任的地之魔装机神操纵者，性格豪爽，非常值得依赖。

强有力的直拳！

◀突进后的强力直拳将敌人彻底粉碎。

水之魔装机神
卡迪斯

操纵者：迪蒂·诺尔巴克

和水之精灵结下契约的魔装机神，拥有很强的地形和环境适应能力，但是，机动性和攻击力相对偏低，适合后方支援工作。

接受水之洗礼吧！

◀精灵炮接近后再用振动波攻击敌机。

▲看上去很坚强的样子，实际上有着柔弱的一面。

▼在地上界引发了巨大战争的人物——比安博士的女儿。性格强势，运动神经一流。

▶动作捕捉系统连驾驶员的表情都能模仿，所以机体看上去就像会作表情一样。

Attack

Attack
リューネ「なめんじゃないわよっ！」

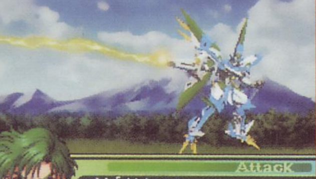
虽然是少女的外形，但实力不容小视！

Attack
リューネ「なめんじゃないわよっ！」

操纵者：琉妮·佐尔达克

人型机动兵器
瓦尔西奥妮R

地上科技制造的瓦尔西奥妮经过拉·基亚斯的炼金术强化后所诞生的机体。机体的操作系统可以捕捉驾驶者的动作，使机体发挥出超高的运动性。



▲电磁炮是杰奥姆的远程攻击手段。

▲被召唤来到拉·基亚斯的正树最先驾驶的就是这架机。

操纵者：安藤正树

见识一下魔装机的实力吧！





Attack
マサキ「くらえっ！！」

风之魔装机
杰奥姆

兰古兰王国开发的正式魔装机的1号机，受阳炎精灵加护。为了弥补机体火力上的不足，装备了魔装机中很少见的手持射击武器。

重装机兵3度出击

METAL MAX 3
メタルマックス

著名的“战车RPG”游戏“《重装机兵》系列”即将有最新作登场了，以近未来世界为舞台，以多彩的机械武器以及可自由组装战车的魅力吸引众多玩家的该系列，在FC以及SFC平台上都取得了不错的口碑，在1993年《重装机兵2》发售17年后，系列的正统续作《重装机兵3》终于在NDS上登场。一起来看看这次的新作有什么特别之处吧。

文 LIKY　美编 Juxi

期待度 A

NINTENDO DS

重装机兵3 メタルマックス3	川角游戏	RPG	预定2010年夏	日版
	1～2人	容量未定	售价未定	对应周边未定

Story

在近未来的世界，由于传说的“大破坏”，人类文明被毁灭。“好，醒过来吧！开始电击——”随着一阵强烈电击，主人公醒了过来，眼前是明齐博士的实验室，原来明奇博士发现主人公的尸体后，将他带了回来并用电击复活了他，但是主人公醒来后已经完全不记得过去的一切，于是为了找回失去的记忆，他开始了旷野中的冒险……



▲对付杂鱼敌人一击便可干掉。

本来已经死去他被明奇博士通过电击复活过来，但醒来后已经完全忘记了过去的一切，惟一保留的是他的战斗技巧，初期就拥有极强的能力，能将许多杂鱼敌人秒杀掉，他到底有着怎样的过去呢？





▲主人公初期就拥有极强的能力，被称为『史上最强的LV1』。

熟悉的职业一一登场

系列制作人再度集结

这次的新作再度集结了系列的一班老制作人，为再现系列独有的魅力而共同努力。

游戏策划 宫冈宽
美工 山本贵嗣
音乐 门仓聪

猎人

能熟练使用车载兵器，乘坐在战车上的话能发挥最大能力，游戏中有些猎人会带着犬同行。

机械师

能够修理损坏的兵器，对付机械以及战车类敌人有时候可以瞬杀，是值得信赖的同伴。

战士

对于人类用的兵器非常擅长，是这类武器的专家，不喜欢乘坐战车作战。

打倒悬赏怪物来获得赏金

在各地的酒馆中会有许多通缉令张贴，如果能干掉悬赏的怪物就能获得不菲的奖金，在赚钱的同时也能让自己的声望大增。在冒险过程中，各种各样的悬赏怪物会陆续出现，不过要干掉它们也并不是很轻松的事情。





▲▶游戏中的普通敌人不光有生物，还有机械。

▲有着螃蟹一样的腿，加上挖土机的手臂，这个悬赏怪物一定很难缠吧。

《重装机兵》的小历史

“《重装机兵》系列”最初是由Data East公司推出的“战车RPG”系列，以人类文明已被毁灭的近未来世界为舞台，主人公们会乘坐各种战车与敌人战斗以获取赏金。系列第一作于1991年在FC主机上登场，由于该作曾被国内厂商汉化，因此国内不少老玩家从那时开始就与该系列结下深厚感情。1993年SFC上发售了系列的第二作《重装机兵2》，在日本取得了25万套的销量，该作于2003年在GBA上进行了复刻，名为《重装机兵2改》。之后在2006年，NDS上发售了系列的一款新作，但并没有以“3”冠名，而是叫《重装机兵 钢之季节》，直到现在厂商终于将系列的正统续作《重装机兵3》带到了我们面前。

▲FC版《重装机兵》给许多玩家留下美好回忆，如果没记错的话，此通缉犯叫“马歇尔”。

明奇博士

▶主角最初就是被明奇博士所救活的。

なぜオレは…死んだんだ???
てゆーか、オレって…誰???

ッチ「みごとに死んどったのう!
晴らしく
キのいい死体じゃった!

明奇博士是系列的老熟人了，在游戏中只要被干掉，就会被拖到他的实验室，在一通电击之后，你就会复活，他绝对是一个神奇的老头，自称为“电击苏生学的权威”。

伊格尔

他明奇博士的助手，很容易让人联想到科学怪人弗兰克所制造的那个人造人。

「さあ、よみがえるのだ…。
この電撃でええっ!

自由组装战车

能够自由组装自己的战车是游戏的一大魅力，给战车加装各种部件和武器，使它在战斗中发挥最大威力，这是在游戏中经常要做的事情。



NO.5 Rウルフ　攻 守 重 状 他　おもさ

部位	名称	重量
シャシー	Rウルフ	10.00t
Cユニット	SOLOMON3	0.95t
エンジン	トルネード	0.70t
あな1	125ミリキャノン	3.30t
あな2	16ミリ機銃	1.20t
あな3	マニアックシェフ	5.00t

せつめい ON／OFF

◀给战车加装部件和武器需要考虑战车的载重量。

红狼战车登场

系列最出名的“红狼战车”这次当然也会登场了，看着这辆战车，想必大家又会怀念起“红狼”吧。

NEW 系列初登场 摩托车

摩托车是这次全新加入的战车种类，也是系列首创，乘坐摩托车时可以使用人类用的武器，这是其最大特点，当然，摩托车也可以进行自由组装。



▲乘坐摩托车可以使用人类用的武器，对于战士职业的人来说非常合适。



谱写感人至深的生死之恋



期待度 B

PSP 水仙 如果有明天 携带版

ナルキッソス~もしも明日があるなら~Portable

◆角川书店◆AVG◆预定2010年5月27日◆日版

PC平台的同人文字类作品《水仙》在日本和海外都获得了非常高的评价，为了纪念该作第1章和第2章合计下载数量超过100万次，游戏决定收录原作1、2章再加上最终章和外传在PSP平台与玩家见面。本作和Key社的《星之梦》一样是一款无分支选项的音响小说，玩家只需要手捧PSP静静品味故事的内容即可。故事讲述了男主角阿东优由于身体不适住进了医院，在被安排到了医院7F后邂逅故事的女主角佐仓濑津美，随后被女孩告知住进7F的人得的都是无法治愈的病，从此时起故事便拉开了序幕，两个身患绝症的人由此谱写出一曲灿烂而悲伤的恋曲。

游戏每章都是一个独立的故事，第2章主要讲述6年前女主角身边另一群人的故事，最终章则讲述了另一位女主角日下阳子的故事，而故事的背景则是更早的上世纪70年代，在最终章里会为玩家解释医院7F的由来。三个章节的故事虽然独立，但都有着千丝万缕的联系，游戏以平实的叙述手法为主，总体为悲伤基调，并且PSP版里还会增加大量人物立绘图和CG图片，让故事的演出更具感染力，喜欢泣系小说和文字类游戏的朋友不可错过。

（文：阿鲁）



▲平凡的对话，揪心的结局。



▲PSP版加入了大量人物立绘图和CG插图。



▲最终章的女主角，将带给玩家一个全新的故事。

以音乐为主题的原创女性向游戏

うたの☆プリンスさまっ♪

PSP 歌唱王子

うたの☆プリンスさまっ

◆Broccoli◆AVG◆预定2010年6月24日◆日版

期待度 B

最近PSP上女性向恋爱游戏似乎越来越丰富了，现在介绍的这款就是即将由Broccoli发行的原创同类游戏。说起其制作班底可是名家云集，其实际开发交给了以《魔界战记》闻名的日本一，人设则邀请到了在女性玩家中人气很高的插画家仓花千夏，而游戏中的乐曲则由参与过《幻想水浒传 十二宫》、《白骑士物语》等乐曲制作的Elements Garden操刀。游戏以云集了志在成为偶像和音乐家的年轻人们的艺能学校“早乙女学园”为舞台，女主人公七海春歌要以成功通过毕业典礼时举行的选秀活动为目标，在校园中尽情享受音乐与恋爱的生活。值得一提的是，音乐在本作中的地位与恋爱同样重要，游戏过程中玩家会接触到许多专业的音乐知识，并且游戏还提供了音乐用语方面的收集要素。

（文：雷伊）

▲除了同类游戏都有的美形人设和豪华声优阵容外，本作还具备了金牌制作班底。

◀游戏过程中还穿插着许多与音乐有关的迷你游戏。

用简单的节拍唤醒沉睡的都市



NDS 节拍城市

Beat City

◆THQ◆MUG◆预定2010年4月20日◆美版





▲不仅让城市恢复了生气，还得到了姑娘的芳心，可谓一举两得。

期待度 B

城市里的节拍声正渐渐消沉，你能感受得到吗？节拍城市里多姿的生活和幸福感已经不复存在，惟一能让城市恢复活力和朝气的办法就是大家都来打节拍。游戏中共包含了20个迷你游戏，而玩法则与《节奏天国》十分相像，玩家需要按照游戏的背景音乐节奏使用触控笔进行轻点、划动或长按等动作以完成各个任务，最终目的是收集越来越多的音乐、颜色、生命和爱心来恢复节拍城市的原貌。游戏中的场景设定在城市的广场、公园或剧院里，随着玩家的弹奏不仅主角的装扮会变，就连场景亦会发生翻天覆地的变化，比如在广场上黑夜变白天、乌云变白云、建筑物露出笑脸、鸟儿戴上小皇冠或帽子等；而在剧院中观众会渐渐以欢呼声表示喝彩、幕布也由沉闷的深色变为靓丽的七彩色。

（文：伊娃）

挣脱“超自然现象”的圈套

日本著名悬疑影视作品“《圈套》系列”即将被改编为NDS游戏与各位粉丝见面。原作电视剧于2000年首播，迄今推出过三部TV版、一部SP和两部电影，均创下优异的收视成绩。本次游戏版依然以山田奈绪子和上田次郎这一对搞笑搭档为主角，揭穿各种打着“超自然现象”幌子的诡计。

故事发生在日本东北的水纳守村，该村存在奇异的“神隐”现象——人们只要踏进村中的古老洋馆就会人间蒸发，仿佛被神灵从这个世界上带走一般；而洋馆的周围也时常发生各种不可思议的现象。来自社会各界的学者、媒体评论家、女艺人、解说员受电视台委托，前往该村探究洋馆传说的真伪，但全部都陆续遭遇可怕事件……又轮到“天才人气魔术师”（自称）山田奈绪子和物理学家上田次郎出马了，他们能揭露这次事件背后的阴谋吗？ （文：胧月）



▲两位主人公的形象与电视剧版演员仲间由纪惠、阿部宽相似。



▲调查可疑场所能够获得推理用的道具，以“卡片”表示的道具是否包含特别的含义呢？



期待度 B

NDS 圈套DS版 隐神栖息之馆

TRICK DS版 ～隠し神の栖む館～

◆Konami◆AVG◆预定2010年5月13日◆日版





期待度 B

NDS 国夫君的超热血足球联赛 加强版 超级世界杯篇

くにおくんの超熱血！ サッカーリーグぷらす ワールド・ハイパー・カップ編

◆Arc System Works◆SPG◆预定2010年5月27日◆日版

就在《热血运动会》以3D重制版形式登陆NDS后不久，“《热血》系列”的又一知名作品《热血足球》也即将以同样形式登陆NDS，画面进化为3D形式的全新《热血足球》将在NDS上再次引爆独特的乱斗式足球大战。

《热血足球》最初于1993年诞生于FC主机上，相信国内不少老玩家都曾接触过这款游戏，游戏支持双打，可以与朋友一起合作挑战游戏中的各支队伍。（LIKY至今还记得与弟弟一起玩时的欢乐场面）游戏最大的特色就是没有任何犯规的概念，在球场上为了阻止对手可以尽情攻击对手，而花样繁多的必杀技射门更是让人热血沸腾。这次的NDS版将会完全保留原作的精髓，“正义的不良少年”国夫君将带领自己的“热血FC”球队，与韩国、南非、喀麦隆等超过13支的世界球队激战，游戏中的登场角色超过90名以上，许多角色都有自己独特的必杀射门，充满各种夸张和搞笑的效果。利用NDS的无线功能，游戏还支持最多4人（2对2）的联机对战，除了正常的比赛外，游戏还搭载有特别的点球对战。 （文：LIKY）



▲不同的天候和地形会对比赛产生极大影响。

▲国夫的必杀技射门，能将球网射破吗？

国夫君再战NDS 热血足球3D重现

一次性满足你30个游戏愿望



NDS G.G系列精选＋

G.Gシリーズコレクション＋

◆Genterprice◆ETC◆预定2010年5月27日◆日版

NDSi推出之后，不少厂商以NDSi Ware的形式推出过一批价格低廉却也不失乐趣的小游戏，而Genterprice就是其中的一个厂商。其以“200点DSi点数玩到像样的游戏”为宗旨，陆续推出了十多款NDSi Ware游戏。而如今，这些小游戏即将齐聚一堂以卡带的形式发售。卡带版中不仅将包括截止到今年2月份为止该厂商在NDSi Ware上推出的共16款游戏，而且还将特别收录14款从未提供下载过的全新小游戏，一次性带给玩家们30种不同的游戏乐趣。游戏的类型包括了赛车、2D横版过关、方块类、射击类等，虽价格低廉，却也像模像样。

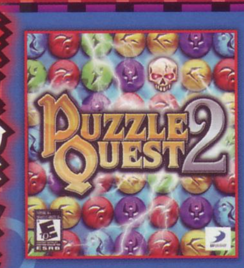
（文：雷伊）

▲《鞭子大冒险》是个传统的2D横版过关游戏。

▶轻松有趣的消方块游戏。

◀其中甚至还收录了格斗游戏。

经典解谜RPG即将登场





NDS 益智之谜2

Puzzle Quest 2

◆D3 Publisher◆PUZ◆预定2010年6月8日◆美版

本作为人气连珠消除类RPG“《益智之谜》系列”的最新作，系统上在延续系列第一代作品《益智之谜 战神的挑战》的基础上还将追加全新的武器和咒文等新要素，而剧情和人物也均得以全新编写和设计。游戏中的角色分为法师、审判官、野蛮人和刺客四种职业，每种职业都会提供一名男性和女性，玩家可自由选择其一进行游戏。游戏的模式依然很丰富，玩家可通过故事模式的冒险来升级角色的各项能力，也可以进入死斗模式、锦标赛模式、联机游戏模式来赚取更多的游戏经验。游戏的玩法不变，将相邻的两个宝石调换位置，使得3个或3个以上相同颜色的宝石在横向或纵向连成一线时即可消除，而消除面板则回归了一代的8×8矩形格，因此当宝石消除后，新的宝石即会从上方掉落。

（文：伊娃）



▲不同图案的宝石起着不同的作用。



▲除了一味地攻击之外还要做好防御及回复措施。



最近一段时间NDS2的传闻真是越来越多，每隔几天就会有小道消息传出，而且说法还比较相近：双屏幕可当作一个屏幕用；重力感应；NGC左右的机能；较高分辨率屏幕……估计任天堂实在是坐不住了，与其被狗仔队把NDS2的各种消息曝完，还不如“自曝”！（PSP go就被媒体曝得一干二净）让人意外的是，索尼一直鼓吹的3D原来老任早就在“悄悄地干活”啦！

本辑游戏推荐



想设计游戏的玩家・以后想从事游戏行业的人



NDS	RPG工具DS	厂商	Enterbrain	类型	ETC
	RPGツクールDS	版本	日版	编号	4787

书写自己的RPG传奇！

严格来说本作并不是一款游戏，而是一款制作游戏的编辑软件。不同的人拿到它，就能够制作出各种不同风格的RPG！是不是有些跃跃欲试了？别急，本作虽然提供了大量的素材和各种设定，不过这些素材和设定都是传统日式的RPG元素，像城堡、魔王、回合制战斗之类的，所以要是你想做个《FF X III》出来那是没指望了，不过做个弱智版的《DQ》还是很有希望的。首先进入游戏，选择“新しく作る”便可以开始制作RPG了。当然，如果你想见识一下本作究竟能够将RPG做出什么样的效果，可以在主菜单选择“ゲームプレイ”，然后点击“サンプルゲーム”便可以试玩游戏自带的范例RPG，这个范例可是完全能由这款软件制作的哦！或者你也可以直接在这个范例RPG的基础上进行修改，这样会省下不少功夫。在游戏制作菜单界面，从左至右从上至下依次为地图、试玩、资料库、设置、事件、自定义角色和存档7个选项。在制作开始之前，玩家需要有一个大致的思路，同时要有一定的条理性，不然各种繁多的要素混杂在一起马上就会把你搞晕。比如，首先玩家制作地图，你只需要把世界地图、村庄、城镇大致设置好，而村庄城镇里面NPC的设置、BGM的选用、具体的触发事件等细节上的东西放到后面去弄。资料库里面的设置选项同样很多很繁琐，玩家同样需要先粗后细地进行设计。本作对日文的要求比较高，而且制作系统也比较复杂，日语苦手的玩家想要制作好一款RPG可能会比较吃力。



▲在试玩时能够看到后台的触发事件进程。


▲你可以创建属于自己的世界地图。

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。



本作是SEGA继《世嘉超级明星网球》之后推出的又一款全明星游戏，该作同时登陆X360、Wii、PC等各大游戏平台。NDS版收录了《索尼克》、《超级猴球》、《VR战士》、《喷射小子》、《莎木》等诸多SEGA名作的人气角色。本作的玩法和《马里奥赛车》神似，L键或者点击触屏使用道具，R键使用漂移。和《马车》具有一定技巧性的漂移加速不同，本作的漂移加速十分容易发动，比赛中只需按住R键不放即可进行漂移加速的蓄力，然后放开R键即可进行加速。游戏的基本模式和《马车》类似，拥有杯赛、自由赛、时间赛、任务赛等。通过比赛玩家能够获取金钱，以此在商店中购买新的角色、赛道以及音乐。虽然游戏的操作手感远不如《马车》，但是本作的赛道设计得十分出色。



▲游戏的赛道设计得十分出色。

推荐给 喜欢卡丁车类竞速游戏的玩家・SEGA的Fans



《红星》由2007年4月发售的PS2同名游戏移植而来，是一款硬派的街机风格横版动作游戏。本作根据Christian Gossett所著的科幻漫画小说《红星》改编，讲述红星联合共和国（URRS）的战争故事。游戏采用全3D画面，其玩法类似于横版的街机游戏，不过本作并不能像PS2版一样进行双人协作联机。游戏最开始只有两名角色可供选择，通关后能够解锁第3名角色。游戏的操作手感非常好，而且不同角色间的手感差异很大。玩家有近身攻击和枪攻击两种普通攻击方式，攻击敌人能够积蓄技能槽发动必杀技，而近身攻击和枪攻击还能够形成连击。游戏的难度比较高，而且一旦在关卡中挂掉就会从头开始，这对玩家来说是一个不小的挑战。



▲游戏在细节上有一些问题，不然会是一款优秀的佳作。

推荐给 爽快街机动作游戏爱好者・喜欢挑战高难度的玩家

NDS 心跳回忆女生版 第二季（汉化版）

Season

厂商	Konami	类型	SLG
版本	汉化版	编号	2032

本作于2008年2月14日在NDS上发售，它移植自PS2版，并在其基础上增加了大量的新剧情、新角色、新系统。游戏的故事因一个“人鱼传说”而展开：在海岸边相遇的男孩和美丽的女孩坠入了爱河，虽然女孩美得灿烂夺目，但却因为是人鱼的化身，所以无法说话。不久，女孩被残忍的村民驱赶回了大海，男孩和女孩相信总有一天会在这片海再次相遇。不知过了多久，下定决心寻找女孩的男孩趁着月夜出海了……本作既然是女性向的恋爱文字SLG，那游戏的主角自然是一位女生，玩家会在游戏中邂逅诸多帅气男生，并寻找到自己的真爱。游戏采用2Gb的大容量，因此其语音非常丰富。本作的汉化素质很高，许多细节部分都完全进行了汉化。另外该系列的第三作预定于今年夏季在NDS上发售。



▲本作的语音非常丰富。

推荐给 女性玩家



PSP 死或生 天堂（体验版）

厂商	Tecmo	类型	SPG
デッド オア アライブ パラダイス			
版本	日版	容量	约46MB


▲瞳正在骑单车，赶快捕捉她美丽的瞬间吧！

Tecmo推出的FTG“《死或生》系列”之所以能风靡多年，除了本身的不错素质外，迎合男性玩家的胃口也是取胜的一大关键。本作则直接去掉了格斗部分，赤裸裸地成为了一款观赏性极强的游戏。本作的画面非常精美，将热带沙滩气氛渲染得很成功。游戏中玩家以一个摄影师的视角，用按键控制方向寻找出与众不同的角度对女主角进行拍照，而女主角的动作也设计得非常俏皮可爱，让玩家忍不住按下快门。游戏中的拍摄主题非常有特色，有女主角骑单车、在树上嬉戏等，不会让玩家在进行游戏时感觉到单调枯燥。稍显遗憾的是该体验版可选人物只有瞳一人，而且许多场景都不能开启。本作的正式版将于4月2日正式发售，让我们期待正式版中能够带来更多的新鲜要素和更高的“游戏性”吧！

推荐给 喜欢美女的男性玩家·苦于没有优质模特儿的摄影爱好者

PSP 南达之岛GTI汽车俱乐部 世界城市竞速

厂商	Konami	类型	RAC
GTI Club ワールドシティレース			
版本	日版	容量	约300MB

本作是一款移植自街机的Q版赛车游戏，除了来自街机版的12款车型外，还增加了4个品牌的车系。游戏的操作手感不错，每辆车的驾驶手感都各具特色，而操作也非常简单，能很容易地实现带有摩擦质感的漂移，让玩家把精力更多地投入到游戏紧张的氛围当中。玩家可以在比赛中欣赏到法国、英国、意大利、美国和日本五个地区的美景，赛道在细节上突出了每个城市的特色。赛道中还存在着丰富的捷径，在大街小巷呼啸而过的感觉让人很过瘾。游戏有街机模式和探索模式两种主要的游戏模式，街机模式中有8种小游戏风格的竞技比赛，如番茄大混战、汽车足球赛、金币收藏赛等。而在探索模式中，玩家要在不同的国家完成种类繁多的任务，另外本作还同时推出了Wii版。



▲赛车漂移的感觉非常让人舒畅。

推荐给 喜欢赛车游戏的玩家·喜欢小游戏的玩家

PSP 离子射线++（汉化版）

厂商	Taito	类型	PUZ
Qix++			
版本	汉化版	容量	约170MB

本作是街机老牌厂商Taito在80年代初于大型街机上推出的益智游戏《离子射线》的强化重制版。游戏在原作的基础上进行了大胆创新，不仅游戏的音乐和界面融入了现代元素，还增加了标准模式、浮动模式、竞赛模式等一共五种游戏模式，丰富的玩法大大提高了游戏的耐玩度。本作非常容易上手，玩家只需要控制指示标在长方形的地图上划线来占领地盘就行，不过玩家划出的线不能被地盘上移动的敌人撞到，否则就会前功尽弃。游戏地图上有一些道具，比如时间停止、涨分数、增加生命等，合理利用这些道具能帮助玩家解决燃眉之急。每通过一关后会得到不同程度的点数奖励，玩家可以根据得到的点数给自己的能力属性升级。总之，本作是一款趣味性十足的游戏，值得玩家好好品味一番。



▲玩家需要在躲避敌人的情况下快速占领地盘。

推荐给 喜欢不断挑战难度的玩家·玩过街机原作的人

PSP 战斗妖精 英雄之魂



バトルスピリッツ ヒーローズ ソウル

厂商	NBGI	类型	TAB
版本	日版	容量	约1.25G

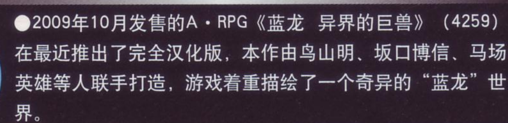
《战斗妖精》是日本的一款人气卡片对战桌游，去年11月NBGI在PSP平台将其进行了游戏化，推出了《战斗妖精 辉石霸者》，本作则是第二款游戏化作品。游戏与传统卡片对战游戏最大的区别是引入了动作元素，玩家在游戏中需要控制角色移动，同时发动卡片召唤出怪物。流程方面，玩家要在世界各地周游打怪收集卡片，精准的操作和灵活利用手中的卡片技能来与怪物战斗是对玩家的必备要求，而玩家需要牺牲生命值，换来卡片的使用权，卡片化后的魂怪不仅可以当作装备来武装自己，还可以对敌人发动攻击，在根据地里的护卫队也可以和你一起并肩作战。另外，游戏中的各个战斗场景以及部分怪物设定都一定程度地借鉴了《怪物猎人》。



▲拿起手中的卡片和剑，英勇地打怪吧！

推荐给 喜欢卡片对战游戏的玩家





NDS短消息

●2009年10月发售的A·RPG《蓝龙 异界的巨兽》（4259）在最近推出了完全汉化版，本作由鸟山明、坂口博信、马场英雄等人联手打造，游戏着重描绘了一个奇异的“蓝龙”世界。

●根据同名电影改编，上辑一品轩推荐的《爱丽丝梦游仙境》（4760）推出了汉化版，游戏的画面风格独特，制作精良，喜欢2D动作解谜游戏的玩家不妨一试。

●2006年12月发售的《不可思议的迷宫 风来之西林DS》（0767）在近日推出了汉化版，游戏的文本汉化接近完美，不过所有图片均未汉化。

●“《噗哟噗哟》系列”15周年的纪念作品《噗哟噗哟7》（4036）推出了完全汉化版，游戏汉化质量上乘，推荐给MM玩家。

●“《蜡笔小新》系列”的最新作《蜡笔小新 春日部忍者队！》（4806）登陆NDS，这次小新和伙伴们将组成忍者军团，在日本寻找失散的秘传书，并展开一场爆笑之旅。

●以GBC《口袋妖怪 金·银》为蓝本而重制的《口袋妖怪 心金·灵银》在最近发售了美版（4785、4786）。

●由SEGA发行，白金工作室制作的首款掌机游戏《无限航路》在最近推出了美版（4800）。



PSP短消息

●2D FTG《苍翼默示录 携带版》的美版包含有繁体中文，近日网友将其进行了破解并放出了繁体中文破解版，喜欢华丽2D格斗游戏的玩家不能错过本作。

●2009年度联机大作《梦幻之星 携带版2》在最近发布了V2完整版，游戏在上一版的基础上进行了不少改进：全CG中文字幕、无缺字现象、修改了道具名和错别字等。

●Konami出品，根据浅田弘幸原著漫画《信蜂》改编的游戏《信蜂 心灵编织者》发售，游戏结合了AVG和RPG元素，并很好地重现了原作的世界观。

●《乃木坂春香的秘密》最早是由Media Works电击文库发行的一部恋爱喜剧型轻小说，之后曾改编为动画，近日该作被改编为文字AVG发售。

今年好莱坞的第一部3D大片《爱丽丝梦游仙境》已经在国内上映，而小翔也十分喜欢蒂姆·波顿的奇幻电影风格，因而此片肯定不会错过。不过之前看《阿凡达》的3D版觉得画面灰蒙蒙的，甚为不爽，这次干脆看普通版算了。



掌机圈“另类神作”大选

俗话说得好，人人心中都有一杆秤，游戏的喜好和口味可谓众口难调。不过世上一定会有一些优秀的游戏，它们的素质总是令人拍案叫绝，即使再没有兴趣的玩家也同样能认可其质量。在游戏圈子摸爬滚打久了，神作的名单早已耳熟能详，老生常谈也只会让听众耳朵起茧。所以今天的专题，咱们就来说说那些神作的对立面——无时无刻都在磨练着玩家的心志，凭借其难以置信的品质隐藏在其他游戏的阴影之下，所谓掌机游戏黑历史的一些另类“神作”。借此宝贵版面，这次就搞上这么个2007～2009年的“神作”评选专题，除了增长见识之外也能体验一把众多被害者的心路历程。那么事不宜迟，先随我进入2007年的掌机世界吧。

文 AKIHA　编 胧月
美编 澄香

神作大选之2007年篇

2007年的玩家们此刻依旧相信业界是个阳光普照、花草盛开的乐园，对于面前的作品仍然保持着包容的态度。也许正是这种人性本善的救世精神引领着他们平安地度过了开春的三个月。但顾虑着榜单不能老是空缺，厂商们终于在4月开始发难——再宽大的包容之心也已经不能阻止第一款神作候补来到受害者们的面前，献上这份大礼的正是著名游戏的续作《莉兹的工作室 奥鲁多鲁的炼金术》。

名作的低谷

《工作室》粉丝们期待已久的新作，启用多位知名声优演绎着充满魅力的角色们，保持着传统良好品质的工作室招牌系统深深地抓住了粉丝们的心——一边做着白日梦一边流口水的被害者们直到拿到游戏，才愕然发现“传统良好品质”早已给丢出公路喂了野猫，用一句话来形容就是“游戏平衡调整和操作性烂到令人惊讶”。素材的采集难度极高，根据季节差异，所能采集到的素材也不同，但竟然会出现“即使在对的季节去也采集不到”的情况。战斗系统极端烦琐，整体速度偏慢不说（文本显示速度即使调整到最快也不会变成瞬间显示），必杀技的表演时间是无法跳过的，原本一个必杀技就能解决的杂兵战也要有花费1分钟以上时间的觉悟。战斗后获取的金钱数量多到奇怪（星降遗迹差不多是一战一万的收入），比起开道具店赚钱还不如赶快转职为“怪物猎人”算了。记录必须在工作室场景进行而且只能记录在一个地方，游戏中没有读取记录的机能，通关后没有特典，没有剧情插画，但却附赠了几率高到令人哭笑不得的死机率。在采集点看过特殊剧情后，回到工作室使用道具就会死机；甚至还有在工作室炼成道具后，同伴角色来到工作室后死机……与同伴的互动方面，恋爱要素稀薄不说，与高好感度的同伴之间没有任何专属结局，所有的结局都十分简短——想想看这就是努力了4年的回报实在是脱力。如此打响的2007年第一炮不仅破坏了系列的口碑，顺便也着实砸醒了做着美梦的死忠们。



▲诶嘿嘿，你们睡醒了吗？

▲死机与虚无的工作室。

触摸的枷锁


▲SD高达触控笔世纪。

“4月的恶梦”事件发生之后，本以为进入火线地带的玩家们结果还是平淡地度过了3个月……然而8月初的《SD高达G世纪 交叉火力》却给本已将《工作室》抛诸脑后的被害者们上了一堂别开生面的复习课。他们所深信的“体验仅靠触控笔完成的简单快捷的操作性！”“多姿多彩的特写镜头与充满魄力的战斗画面！”的理想，在残酷的现实面前给砸得支离破碎。系列继承的习惯性操作几乎全都扔给了触控笔，十字键与ABXY仅仅只能用于移动选定框什么的，决定还是得靠触摸屏，根本就是NDS上典型的囫囵吞枣式“为触摸而触摸”的不良设定。玩家也不会苛求战斗画面一定充满魄力，但一次战斗实在是冗长到难以忍受而且在通关一次前还不能跳过，这可是浪费时间的重罪。另外新手教学比王大妈的裹脚布更臭更长，毫无意义地消耗掉1个小时之多。深受其害的玩家们一致表示：“要玩这款《G世纪》还不如退回去继续玩前作算了”。



“大受好评热销中”


▲饭岛你丫把钱还给我！

为了向忍受了以上残忍的精神攻击、却仍屹立不倒的玩家们致以最崇高的敬意，本年度的魔物终于在10月底堂堂登场，以摧枯拉朽之势扫尽玩家们最后的爱与友情及勇气。作为名作“《学校怪谈》系列”的最新作，同样是由饭岛多纪哉执笔剧本的《鸣神学园都市传说侦探局》告诉了大家之前的全都是些小菜。饭岛先生在自己的博客上骄傲地宣称所谓的“压倒性分量的故事剧本”，实际上却是抛出大量伏线后草草结尾的一个未完成作品。游戏内错字连篇，大量的死机BUG，以多周目游戏为前提游玩却没有跳过已阅剧情的功能，只有一个记录栏无法在分歧路线前一一记录，以及明明按照提示解谜成功却不知为何被当作失败处理的迷你游戏，简直就是最烂AVG的典范之作。然而更让玩家震怒的是，就是这么一款被公认为AVG界之耻的作品，饭岛先生竟然在博客内公然写下“大受好评热销中”等等无视玩家意见的文字，并将被害者们的抱怨全部清零，不禁让人心寒。鉴于制作水准如此高超与对应方式如此熟练的加成效果，本作毫无悬念地荣获2007年“神作”大赏的头奖。本年度闭幕辞：

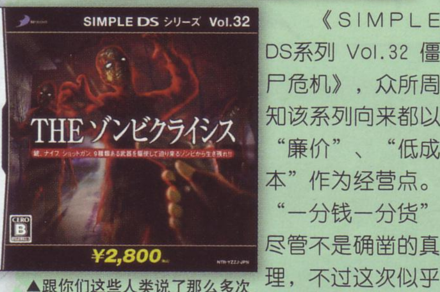

▲毫无推理要素的未完成ADV。

“潜伏在年底的魔物将一切都毁灭殆尽。”

神作大选之2008年篇

这一年的大选相对来说，并不像上一年那样因有压轴神作而带来的震撼感，但是值得众位评委们注目的是——“神作”数量相当多。除去各款离获赏仅一步之遥的作品群外，普通的渣作（它们在“神作”的面前也只能称为“渣作”了，境界的差别在此刻一览无余）也有如机枪扫射战线般层出不穷。在这重重渣作的包围之下，首先在冬末便早早破土而出的候选者便是《SIMPLE DS系列 Vol.32 僵尸危机》与《梅泽由香里的简单围棋》。

我真的不想相信“一分钱一分货”



▲跟你们这些人类说了那么多次便宜无好货，你们就是不相信。

《SIMPLE DS系列 Vol.32 僵尸危机》，众所周知该系列向来都以“廉价”、“低成本”作为经营点。“一分钱一分货”尽管不是确凿的真理，不过这次似乎也太破烂了一点。背景音乐马马虎虎，触控笔感度马马虎虎，就连故事也马马虎虎。在关卡设计过长的基础上，场景万年重复不变，僵尸们也总是一成不变地摆着造型向你袭来，玩家要做的事仅仅是射击，全灭后移动，再射击而已，持续10分钟以后被害者们几乎都处在昏昏欲睡的催眠状态下。游戏可以选择左撇子模式或右撇子模式，实际上也就是问你是空出右手还是空出左手来切换武器。初期携带的手枪明明是弹匣式装弹却只能连射6发，而冲锋枪什么的则根本就烂到无法使用……触控笔因为要高频率移动所以必须以单手拿住机器，时间一长就会感到NDS重得跟哑铃一样，不知道是在玩游戏还是在锻炼身体。整体来说就给人一种“这算啥啊”的感觉，就算放在“《SIMPLE》系列”中也是拔群的素质，给各位被害者们生动地揭示了“便宜无好货”的残酷真相。

数学家说得对，围棋非人类不能为

再看《梅泽由香里的简单围棋》。乘着《棋魂》之风再次兴起的围棋热潮，几乎是以ACG周边的形式发售这款游戏，作为卖点的由香里酱的声音却因为录音的关系显得比较阴暗，而且很有念大字报的感觉，听起来实在不能昧着良心说声“还行”。受关注的棋力认定机能，就跟围棋杂志上附带的那种根据读者能解出几道问题为依据来推测能力的模式差不多，但很扯的是这里并没有正确解



▶棒读式压力累积围棋。

答篇，即使回答错误也不知道究竟错在哪里，只能凭借自身的爱与勇气来求取上进。但是，将以上附带机能如同仅仅是碾死一只虫子般令受害者们能够完全忽略掉的，则是以下作为一款棋类游戏最大的败笔：电脑的思考时间令人发指般的冗长。就算只是下一盘13路的对局，CPU的思考时间也能轻松地跨过半小时，运气不好超过1小时也是完全可以预料的。而且因为电脑侧也有投子认负的选项，当玩家忍受住超长的AI思考时间想要将对手杀个片甲不留的时候，对方直接干脆地投子认负，无处宣泄的郁闷感搞得不好反而还会给玩家累积压力……


■泪流满面——能不能别再想了，我下午还有课……

三个雷枪手


▲三骑士之一。

初春早早地就给两款神作肆虐过后，被害者们还未来得及恢复精力，三大骑士又以迅雷不及掩耳盗铃之势奇袭了他们内心深处的珍珠港。作为急先锋登场的NDS游戏《小小EVA》，打着治愈系游戏的旗号，以棉花糖般的外表牵住了不少纯真粉丝的荷包。然而当受害者们开始游戏不久，便无奈地发现这仅仅是一款除去“可爱”这一填充物之后便什么都不剩下的空壳。难度异常低下，就连猴子都能在几小时通关之后发现也没有多少隐藏要素，剧本与其说可爱还不如说低幼。总之卖点就是可爱、可爱与可爱，剩下的就是虚无……



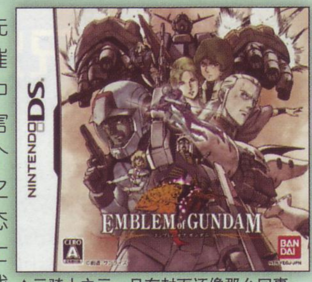
▲左边那个紫色的东西令人脱力。

仅仅一周之后，虚无还未散去之际，中坚的PSP版《海腹川背　携带版》又投下了一颗重磅炸弹。游戏以1994年与1997年的名作《海腹川背》完全移植为宣传口号，在粉丝们的热烈期待之下，带着如繁星点点不计其数的BUG堂堂登场！信者们一开始还能一边努力忽略BUG的影响，一边说服自己是真的有爱的，然而随着BUG的快速增长，有爱的玩家也以正比例的趋势慢慢地减少下去——令人愤怒的是制作公司对其没有任何表态，对于所有的BUG都坚称“这就是PSP版的原样”来搪塞过去，完全就是卷钱跑路的德行。以一句话来概括失望的被害者们的内心感受那就是：“与其玩这玩意儿还不如直接掰了它更有趣味性。”



▲三骑士之二，BUG的集合体。

耐过先锋与中坚的摧残，如同风中残烛般的被害者们有了一个月的喘息之机，调整心态来迎接三骑士大将NDS游戏《高达纹章》的洗礼。这款打着高达旗号的作品一反常态地放弃了以高达击破敌机的爽快感和单骑七进七出的无双模式，采用了模拟战术棋盘的游戏方式。本以为引入了补给概念能让战局更加多元化，然而实际游戏中能看到的只有数回合后杀入敌方兵站然后陆续击破敌方断粮小队的模式化战术（切断补给后小队的能力会大幅度下降），难道这款



▲三骑士之三，只有封面还像那么回事。



▲夏亚："还敢做得再烂点么？"。

游戏想表达的主题是吉翁军的物资到底有多么紧缺？敌方的AI弱到难以置信的程度，使得战略上的爽快感简直连一丝一毫都感觉不到，存在的不过只是单纯的机械式作业而已。难能可贵的是，在战略部分已经很令人遗憾的基础上，剧情部分竟然更加令人遗憾。《纹章》采用的是小说式风格，水准和行文方式如同劣化版的冒牌奈须蘑菇——矫揉造作一番来来回回兜圈子，从游戏的开篇就带给被害者们难以言喻的焦躁感，游戏对“高达”这一精神标志独有风格的诠释（原作强暴？）也时刻令玩家恨不得将其抽筋扒皮。总之这是一款绝对不能向高达粉丝推荐的高达神作。

当头“棒”喝



▲棒球双雄之一，08年大赏得主。

就在五款神作候选激烈地拼搏之际，7月底却迎来了意想不到的伏兵，那就是传说中的NDS游戏《目标！甲子园！》这是一款以棒球为主题，在1年级的时候就当上队长的主角要在在校的三年间将球队引领至甲子园并摘得荣光的热血青春励志游戏。但令人惊异的是作为一款王道题材的游戏竟然能做到如此无聊当真是罕见——以第三年的夏天完成游戏为目标每日进行坚实但并不斯巴达式的训练，结果在第二年别说是县大会优胜，直接就在甲子园举行戴冠仪式了。选手的实力并不逆天，也没有获得强力的新人，就这样简简单单地获胜了实在是……操作性的恶劣程度也是难以置信，打向三垒的地滚球绝对无法截杀；外野高飞球根本无法判断是否出界；跑垒非常困难；攻击方两人出局的情况下打者击球后也不会跑垒；零出局满垒的大好形势下三杀这样的神技巧能够很平常的出现好几回……不管怎么看这也不能算是棒球了吧？如此亵渎玩家智商的神作使得大量涌现的被害者义愤填膺地发起了投票。《目标！甲子园！》不仅仅是后来居上，更加一鼓作气直接拿到08年的神作大赏，当真是众望所归可喜可贺。



▲我认为，这根本不能算棒球。

棒打烂兄烂弟

虽然2008年神作大赏已经尘埃落定，但未取得优胜的候补对被害者们撒气般的残暴行径才刚刚开始。与大奖得主同一日登台的兄弟软件《棒球大联盟DS》也是乘着棒球神格化之风进行肆无忌惮的宣泄——卖点明明是ACG角色，但在比赛中根本看不出角色的区别，甚至连语音都没有；迷你游戏超无趣，运砂避开障碍物的游戏甚至有10秒左右都不会出现障碍物的情况，简直令人昏昏欲睡，而且完成后增加的竟然是准确度这种跟运砂游戏本身毫无联系的数据（顺便一说击球游戏提升的数据是曲球）；攻击方在投球前试挥棒后姿势会固定住再也无法挥棒；外野高飞球一定会碰到守备者的手套，如果接住就是出局，弹出来就是安打，根本不存在碰到围墙的情况；不管怎么看都是坏球的投球竟然能取得好球数的神判定；以及最后从打者视点观看，会欣赏到投手背后应该存在的的二垒游击手、二垒包、有时候还有二垒的跑者全都神奇消失，只剩下投手一人的谜之景象。作为游戏大国的日本——以国技的棒球，融合“国技”的游戏，配上“粗制滥造”为乐谱奏出的这一曲双重奏，用于结束2008年百花齐放的景象还真是首尾呼应。

▲棒球双雄之二。

最后以一句话，作为08年神作大赏评选的闭幕致辞：

“不用害臊，在炮火中尽情颤抖吧。”

神作大选之2009年篇

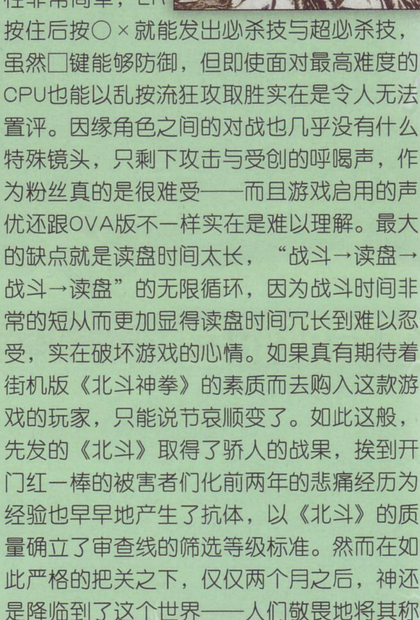
当上一年的神作集团席卷过境迎来终结之后，身心疲惫不堪的被害者们迎来了短暂的歇息。幸运的是，魔物们在年末似乎都在冬眠，并没有一颗榴莲砸到牛顿们的脑门上。相互依偎着互舔伤口的可怜虫们在心灵逐步恢复的同时，面对新一年的到来也充满了不安与期待。“今年究竟会不会有超越去年那般规模的乱战呢？”



▲我看你是读盘的霸王。

王者之风

和平的时光总是过得太快，冬色尚未褪去，战场的焦土仍银装素裹掩盖着伤痕之际，PSP的游戏军团表示“去年出镜率太少”从而率先吹响了进攻的号角。《北斗神拳 拉奥外传 天之霸王》作为一款动漫改编游戏，在OVA动画大受好评的推动下勇敢地挑战了3D格斗的领域。不过敬意归敬意，该抽的还是得抽。本作的制作水准实在只能用爱来补足，就算是核心粉丝也不一定能全盘接受。在其他格斗作品中可以被称之为“故事模式”的东西，在这里只能选用拉奥一个角色而且只用10分钟就能通关。通关后开启的EX故事模式多少可以操控其他几位角色但也不过20分钟全破的程度，实在是短到惊人——至少做到一个角色一段故事交代才像话吧？格斗



系统本身的操作性非常简单，LR按住后按○×就能发出必杀技与超必杀技，虽然□键能够防御，但即使面对最高难度的CPU也能以乱按流狂攻取胜实在是令人无法置评。因缘角色之间的对战也几乎没有什么特殊镜头，只剩下攻击与受创的呼喝声，作为粉丝真的是很难受——而且游戏启用的声优还跟OVA版不一样实在是难以理解。最大的缺点就是读盘时间太长，“战斗→读盘→战斗→读盘”的无限循环，因为战斗时间非常的短从而更加显得读盘时间冗长到难以忍受，实在破坏游戏的心情。如果真有期待着街机版《北斗神拳》的素质而去购入这款游戏的玩家，只能说节哀顺变了。如此这般，先发的《北斗》取得了骄人的战果，挨到开门红一棒的被害者们化前两年的悲痛经历为经验也早早地产生了抗体，以《北斗》的质量确立了审查线的筛选等级标准。然而在如此严格的把关之下，仅仅两个月之后，神还是降临到了这个世界——人们敬畏地将其称为《战国天下统一》。

你可以败坏战国的声誉，但不能侮辱我们的智商

《战国天下统一》完全无视于在3月底发售这样过早出头的不利因素，凭借自身强悍的杀伤力立刻就越过《北斗》的拦截线早早地强势挤入最有力候补名单之中。这

款模仿《信长的野望》制作的SLG，操作性已经早无法用“极烂”这两字的程度来形容：攻城画面中所需要参考的数据几乎完全看不到，为了查看一个情报需要不断切换选项，其过程还会不时地进行数秒的读盘。敌方每一个势力都会进行十几秒的长时间思考，意味着一旦结束自己的回合将主导权移交到CPU的时候，就会花上数分钟来等待敌方的回合结束。图像水准低到异常的地步，特别是战斗画面甚至还达不到PS初期的效果。作为卖点之一的“3500人以上的武将登场”，实际上除了有名的武将以外，其余的一般将领都是将盔甲的颜色稍作变化用以区分，展现在玩家面前的也就是所谓的“颜面完全统一”这样不堪入目的惊恐景象。然而以上内容在惊天地泣鬼神般恶劣的游戏平衡性面前简直都不值一提。在政治方面，同盟国没有任何先兆就会背叛你，关系亲近的大名一夜之间就会变成你的宿敌；政治结婚事件迎娶到的他国公主，下一回合就会出家；武将的俸禄不管提升到多高也永远不会满足，一旦有机会就企图投奔他国；刚刚投奔你的武将会在一瞬之后再次投奔他国（至少也等一回合吧，你是来干啥的啊？）。战术方面，即使是数十倍的兵力差距也借由“疲劳度”这一概念彻底颠覆，轻装上阵的弓兵或枪炮兵在骑兵队的突击之下竟然毫发无伤，简直是从根本上否定了人类积累至今的常识。另外，即使将说明书倒背如流也无法理解的种种战术指令之中，有一种称之为“强袭”的玩意儿——只要使用了这个指令，不管如何坚固的城池，也会在一回合之内被攻陷……海上的移动根本不存在航路与距离的概念，东北的武将如同空间跳跃般奇袭九州的城池也是时常发生的普遍情况。因为“《信长》系列”迟迟不出新作而转投此作的SLG粉丝，购入当日定然是体验了毕生难以忘怀的惨痛经历。

▲制作方应该先把自己的脑细胞给统一。



老夫也是第一次看到这么烂的战国游戏。

俄罗斯轮盘的牺牲者

在经受了神的试炼之后，4月下旬，一款原创的NDS游戏《最后的子弹》出现在玩家的面前。游戏讲述了立誓不杀一人的一位少女狙击手的冒险故事。卖点是启用了为《狼与香辛料》做插画的人气画师文仓十以及知名声优堀江由衣担任女主角的配音。不过这款作品与其说是以狙击游戏为主体的冒险题材，还不如说是附带狙击迷你游戏的AVG游戏。调查部分仅仅是看着故事慢慢进展，之后就是狙击。正常的游玩速度大概3小时就能通关，而且没有任何令人深入挖掘的要素与动力。作为主体的狙击模式，准心不管瞄向哪里都会不停抖动，根本无法好好地瞄准——再加上目标老是一些武器、起爆装置等小东西使得难易度再次增加（击中人身立刻GAME OVER），设计上同一个任务失败两次后可以切换到简单难度再次挑战，但仅仅是将“集中”模式的限制时间提升到最大，并没有减少目标的数量等等切实的下调难度之类的举措，使得简单模式也不怎么简单。故事情节方面，在序盘只做过等同于外行人程度训练的主人公突然就成为了狙击手并进行实战任务，中盘突然进入COSPLAY和搞笑篇章……等到展开严肃的故事的时候已经是游戏的终盘，而这严肃的故事也没能持续多久就迎来了最后一幕——这简直就是蹦极一样的跳跃感。要说优点大概也就是能听到堀江姐姐的喘息声了吧。

▲文仓十独特的画风给浪费了。

说过多少次了，别跟我谈剧情

▲毫无推理要素的推理游戏。

一个月之后，似乎是发觉狙击手这种偷偷摸摸的职业不足以撼动PSP阵营的两员悍将，NDS阵营再次投入重兵——改编自世界著名推理小说大师雷蒙德·钱德勒原作的游戏《超名作推理冒险DS 雷蒙德·钱德勒原作 再见吾爱》粉墨登场。游戏封面上堂堂地标注着“献给玩尽推理游戏的你”，因此上钩的被害者可谓不计其数。这才不是什么推理游戏，仅仅是单纯的读推理小说而已，游戏性可谓为零。途中出现的三择选项即使选择错误也不会有任何惩罚，毫无存在意义的选项也多不胜数。通关时间大概3小时不到，惟一的亮点就是音乐还过得去。如果以这款游戏的素质来做参考，相信钱德勒老师的书是一本也卖不出去的……无独有偶，说到游戏性的匮乏，时值8月金秋，NDS阵营将第三员大将投入了战场。《世界奇妙发现！DS 找出传说的仁君人偶吧！》这款作品打着日本同名综艺节目的幌子，将人气节目活生生做成了一款低幼游戏。台词冗长乏味，说是去寻找世界中不可思议之谜，然而根本就没有什么游戏原创的新东西出现，大概半天时间就能将收集要素全部完成，没有任何值得挖掘的要素，无法令10岁以上年龄的玩家产生任何兴趣——说到底，这款游戏似乎根本就没有出现的必要……



▶《世界奇妙发现》——玩家们只发现自己找不到这个游戏的乐趣。

乱世的女教皇

《北斗》+《天下》对抗NDS三款神作的格局形成之后，战局一旦进入胶着状态。时光流逝，眼看2009年就要如此度过，空中一道闪电劈下，意料之外的不祥之物出现在神作候补的名单之中。如果说3月的《天下》是“神之降临”，那么11月的这款《战极姬 乱世少女》就只能称之为“恶魔现世”。《战极姬》是一款将日本战国时代的知名武将全部美少女化，一边恋爱一边达成天下统一这一目标的“正统派战国战略型恋爱冒险剧”。前身虽然是2008年的一款18禁美少女PC游戏，但是为了向家用机和掌机移植而做了大刀阔斧的更改（说明这并不是盲目移植作品）。本作的出现如同一针兴奋剂，激起了本已渐渐沉静下去的被害者们的斗心，纷纷要目睹此魔物究竟有几番神通。以下便是窥得全貌的被害者之一临终的遗言。

“我永远都不会忘记自己买过这款游戏。”

首先将其称之为“历史SLG”是否妥当呢？虽然制作方一再强调本作的魅力就在于“富有深度的战略操作”——消耗到0以下就会增长到上限值的65535，即使什么都不做也会自己消耗掉的军用资金；仅仅一回合就能让住民感情降到最低点的征兵指令；部队所持有的枪炮数量如果超过士兵数量，将



▲最强！无敌！这就是极限！。

会获得神力加持，几乎所有的敌军都能一击击破；甚至还有以上BUG的出产地“军备整备阶段”本身都被跳过——纵观以上几点，如此“富有深度的战略操作”似乎早就超越了人类的理解范围。武将的分裂（同样的武将增加到2人）、苏生（已经死去的我方武将突然作为敌方武将复活）已经只能算是琐碎的小事；“将敌军的武将说得后，下一回合不管怎样都找不到该武将在哪里”“将敌军的城池攻陷后，刚刚撤退的敌兵会在同一回合内以兵力全满的状态向我方战后疲惫的阵营杀回来”“在周围都是自己的城池的情况下，会突然有一股独立势力向你发起袭击然后自动全灭掉”等等奇妙的现象只能认为是怨灵作祟了。另外还有在自己的城池中突然出现从没见过的武将，这座城池此时将化为黑洞，城中的武将将再也不能离开……被卷入的是我方的重要武将都只能算是不幸中的万幸——要是被卷入的是男主角或者发展剧情不可或缺的女主角，游戏将无法进行下去！

再来看“恋爱”的部分好了。与PC版相比，剧情因为大家都懂的某原因被大幅删减，然而却没有相应的补足说明剧情或者替换剧情，男女主角莫名其妙地就成为了恋人关系。剧情管理也是漏洞百出，同样的剧情可以让玩家看两次，新追加的武将之中的一人就算发生了成为同伴的剧情也依旧不会加入……其余的还有错别字连篇什么的啊，角色肖像在剧情中突然变成另外的角色啊，脸的位置出现错位看起来就像角色顶着假发一样啊，这根本就没法让人好好谈恋爱的吧。

PC版通过打补丁还能修正到可以进行游戏的程度，然而经过移植之后，砍掉了某些剧情却增加了BUG，这样的修改方式实在令人啼笑皆非。至今为止，本作的全新BUG据说还在逐渐增加之中……

年度最强魔物诞生

以上的6款神作候补登台完毕之际，经过一番混战，由各个被害者们以身犯险所控诉的血泪史所堆积起来的年度神作大赏桂冠，最终落在了《战极姬》的头上。该神作的完成度之低自然不用说，残留在记忆残渣中时刻还能回想起的各种恶性BUG也是难以一见的噩梦。然而制作公司System Soft Alpha对于如此多的BUG竟然没有任何的回应以及补偿措施，反而急匆匆地公布了PC版的18禁续作《战极姬2》，这个版本通过数据解析发现了许多没使用的CG和有问题的音频，说得直白一点就是让玩家花钱买来做debug的β测试版……甚至可以说只是α版。如此挑战玩家忍耐极限、践踏玩家感情的做法实在是令人惊愕不已。最后以一句话，作为2009年度神作大赏评选的闭幕致辞，同时也是送给神作制作方的一句谏言：

“α只要放在公司名字里就好了！”

结语

时光转瞬即逝，在哀悼三年间牺牲的被害者们之际，我也衷心希望今年年底、又或是明年年初，不会再有机会主持2010年的神作大选。我们需要的只是能够给我们带来快乐带来感动的游戏，而不是充满吐槽与无奈、失望与悲伤的这些另类神作。



文 乌冬 美编 咕噜

GUNDAM ASSAULT SURVIVE

ガンダムアサルトサヴァイブ



由于是打一个娘胎生的，本作难免也会带有“《高达 战争》系列”的影子，不过经过淬炼的系统以及新的参战作品都使游戏有了更多的可玩性，不妨就当成“《高达 战争》系列”的最新作来玩吧。

PLAYSTATION PORTABLE

高达 突击幸存者 ガンダムアサルトサヴァイブ	NBGI	ACT	2010年3月18日	日版
	1～4人	6279日元	无对应周边	

系统解析



战斗操作

动作	操作方式A	操作方式B	操作方式C	备注
移动	方向键	方向键	滑杆	连续输入同个方向两次为冲刺，L+↑↑为急速上升，L+↓↓为急降
切换锁定目标	滑杆	滑杆	方向键	↑和↓为切换不同级的锁定目标，←和→为切换同级的锁定目标
主武器	○	□	□	长按为预测射击
格斗武器	△	△	△	可结合冲刺使用
副武器	□	R	○	—
跳跃	×	×	×	—
防御	L	L	L	防御中机体可做前方和两侧的移动
锁定	R	○	R	—
蓄力射击	L+○	L+□	L+□	消耗一格SP槽
蓄力格斗	L+△	L+△	L+△	消耗一格SP槽
蓄力冲刺	L+×	L+×	L+×	消耗一格SP槽
切换主武器	L+□	L+R	L+○	—
锁定换区点	L+R	L+○	L+R	接近换区点可换区
变形	×+□	×+R	×+○	—
SP技	○+△	□+△	□+△	消耗一条SP槽
超级模式	L+○+△	L+□+△	L+□+△	消耗两条SP槽
菜单	START	战斗に戻る（回到战斗）、视点变更（切换追尾视角和第一人称视角）、BGM变更（改变战斗音乐）、全体地图・战斗ログ确认（确认战场的区域构成以及通讯员所发出的指示）、作战中断（回到主菜单）		
僚机指示	SELECT	方向键对应僚机1，○、×、△、□对应僚机2，GRP=格斗、SHT=射击、SPA=SP技、DEF=防御，REP=回复（锁定补给点时）		



战斗界面解说

①战场结构：关卡的区域构成，连接着的区域可以互相通过，区域内的圆点表示改区域所停留的单位，其中黄色表示友军，红色表示敌军。

②雷达：其中蓝色箭头表示自机，蓝色圆点表示僚机和友军，红色圆点表示敌机，黄色圆点表示换区点，S表示补给点。

③自机与僚机的状态：蓝色槽表示HP，黄色槽的表示SP，自机状态两端的方格表示当前对僚机下达的指示。

④锁定标志：表示当前锁定的对象，游戏的视点会随锁定目标的位置移动。另外锁定标志右下角的数字表示自机和锁定目标的距离，正下方的标志表示锁定目标的种类。

⑤锁定目标的HP与名称：绿色槽表示锁定对象的HP，如果是有防护罩的机体，在HP槽下方还会有一条用来表防护罩耐久力的黄色槽。

⑥时间：关卡的限制时间，没在限制时间内过关即为失败。

⑦重要目标HP：当前区域重要目标的耐久力，其中绿色表示友军，红色表示敌军。

⑧主武器&残弹数：当前使用主武器的名称，其中条状的槽和左边数字表示武器的残弹，右边的数字表示武器最大弹数。当残弹为0时武器会自动进入装填状态。



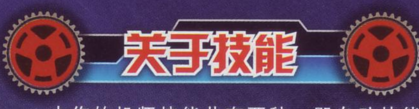
⑨副武器&残弹数：副武器的名称和标志，残弹的确认方法和主武器相同。

⑩盾牌耐久：装备有盾牌的机体使用防御抵挡攻击时盾牌的耐久就会减少，减为0即盾牌破坏。

11.喷射槽：当使用跳跃或冲刺时，喷射槽就会减少，不使用时喷射槽会自动恢复。

12.攻击警告：对应来自四个方向的攻击警告。

13.区域警告标志：自机靠近战斗区域的边界时的提示标志，机体已经接触边界的话标志会变为红色。



关于技能

本作的机师技能共有两种，即自动技能（AUTOスキル）和特殊技能（SPECIALスキル），自动技能只要装在身上即可发动，而特殊技能一般都要满足HP低于一定程度的条件才能发动。技能在机师作成时就已经决定，不过大部分技能都可以随意跟换，只有部分是个别机师才有的专用技能，像ニュータイプ和强化人间等，这些技能被称为固定技能。



技能一览

自动技能

技能名	效果
ニュータイプ	固定技能，HP以外的MS能力和体力以外的机师能力上升，可以搭乘NT/强化专用机体
强化人间	固定技能，HP以外的MS能力和体力以外的机师能力上升，可以搭乘NT/强化专用机体，濒死时能力大幅减少
コーディネーター	固定技能，HP以外的MS能力和体力以外的机师能力上升，可以搭乘《SEED》系列的高达机体
ブースデッドマン	固定技能，HP以外的MS能力和体力以外的机师能力上升，可以搭乘《SEED》系列的高达机体
ガンダムマイスター	固定技能，HP以外的MS能力和体力以外的机师能力上升，可以搭乘《00》系列的高达机体
神技	固定技能，HP以外的MS能力和体力以外的机师能力上升，搭乘无视限制
冷酷	敌人倒地时的追加攻击伤害上升
非情	敌人倒地时的追加攻击伤害上升
ゲリラ屋	行动不能系武器效果时间上升
工作员	行动不能系武器效果时间上升
精神力	超级模式以外的SP槽消费减轻
高机动	喷射器消费量减轻
姿势制御	バランサー的效果上升
スナイパー	预测射击时准星的移动速度上升，附加贯通伤害
超反应	倒地受到伤害时一定几率回避
身轻	冲刺时无敌时间上升
猛打	接近攻击附加贯通伤害
クイック	旋回速度效果上升
强袭	对MS和MA以外的目标伤害上升
感应	NT之间的战斗伤害增加
ジャンク屋	武器弹药增加，装填时间缩短
集中力	SP回复速度上升
贯通	攻击可以贯穿防护罩
疾风	跳跃和冲刺时的速度上升，同时喷射槽消耗量增加
器用	受到行动不能系武器攻击的效果减少
冷静	扩散光线和照明弹一定几率无效
策敌	锁定距离上升
受け流し	受到格斗攻击一定几率自动防御
捕获	MS捕获几率上升

特殊技能

技能名	效果
修复	HP在50%以下时HP和盾耐久回复
应急处置	HP在20%以下时HP和盾耐久回复
激情	HP在30%以下时SP回复
雄叫び	HP在50%以下时SP回复
奋起	HP在30%以下时HP回复
神秘	HP在10%以下时HP回复
再起	HP在30%以下时HP和SP回复
悟り	HP在10%以下时HP和SP回复
共振	HP在30%以下时NT之间战斗伤害增加
やらせはせん	HP在30%以下时一定时间无敌
错乱	HP在30%以下时强制使用SP技，SP技伤害上升
激昂	HP在30%以下时攻击力上升
不屈	HP在30%以下时被击坠后复活，一定时间内无敌
铁人	HP在99%以下时，被击坠后以1的HP复活，1秒内无敌
觉醒	HP在30%以下时强制发动超级模式
革新	HP在10%以下时强制发动超级模式
再强化	HP在30%以下时强制发动超级模式
愤怒	HP在30%以下时强制发动超级模式
ヒーリング	HP在30%以下时30秒内友军HP回复
暖かな波动	HP在30%以下时10秒内友军HP高速回复
祈り	HP在30%以下时同区域内被击坠的友军以20%的HP复活

收集要素的获得

不同于以往“《高达 战争》系列”，本作中包括了机体、机师、技能和解锁内容等的收集要素全部改为了购买获得，购买使用的货币就是过关时的分数。另外商店中的开发计划是增加可购买机体的一种方法，对指定的机体进行一定段数的改造和装备特定的部件就能开发出新机体。

解锁内容一览

内容	价格	效果	出现条件
ゲストパイロット成长可能	30000G	各势力中的原作机师能力可以成长	EXTRA和EX除外的全关卡通关
カスタムパイロット成长限界解除	60000G	军阶为大佐的自创机师能力可以成长到99	自创机师的军阶在大佐以上
ゲストパイロット成长限界解除	400000G	各势力中的原作机师能力可以成长到99	任意一原作机师的能力成长到最大限制值
カスタムパーツサイズ制限解除	250000G	部件可以无视机体体型装备	获取全部部件
MS、SFS下限チューン制限解除	50000G	可以将机体的能力改造到原始数值以下	自创机师的军阶在少佐以上
MS上限チューン制限解除	5000000G	出击次数在10次以上的机体可以进行突破最大限制值的改造	包括EXTRA和EX在内的全关卡通关&MS收集率在64%以上
SFS上限チューン制限解除	800000G	出击次数在10次以上的SFS可以进行突破最大限制值的改造	包括EXTRA和EX在内的全关卡通关&SFS全收集
U.C.ゲストパイロット时代制限解除	700000G	UC年代的原作机师可以无视年代出战（SEED和00除外）	UC年代全关卡通关
U.C.ゲストパイロット搭乘制限解除	800000G	UC年代的原作机师不受机体搭乘类型的限制	UC年代全关卡通关
U.C.MSシミュレータモード开放	500000G	机体可以不受关卡地形限制出战	UC年代全关卡通关&MS收集率在35%以上
U.C.MS时代制限解除	900000G	UC年代的机体可以无视年代出战（SEED和00除外）	UC年代全关卡通关&MS收集率在35%以上
U.C.SFS时代制限解除	300000G	UC年代的SFS可以无视年代出战（SEED和00除外）	UC年代全关卡通关
U.C.ゲストMS时代制限解除	100000G	EXTRA关卡机体可以无视年代出战（SEED和00除外）	全关卡通关
SEED、00ミッション出击制限解除	90000G	可以使用自创机师进行SEED和00的EX关卡	SEED和00全关卡通关
ワールド制限解除	9000000G	全机体和全机师可以无视年代、地形等限制出战	获得前面的所有解锁内容
バトルタクティクス所持	0G	获得250000G	记忆棒里有《高达 战争策略》的存档
バトルロワイヤル所持	0G	获得200000G	记忆棒里有《高达 沙场混战》的存档
バトルクロニクル所持	0G	获得150000G	记忆棒里有《高达 战争编年史》的存档
バトルユニバース所持	0G	获得100000G	记忆棒里有《高达 激战宇宙》的存档
体验版	0G	获得250000G	记忆棒里有本作体验版的存档

关卡攻略



U.C.0079





はじまりの峡谷

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	5分钟

最初的敌机只有3架，全灭后峡谷的两侧会出现大量的增援，部分敌机离补给点较近，要时刻注意通讯员的提示，当出现补给点遭到攻击的提示时就得及时回防了。另外HP不多时可以锁定补给点进行回复。

ランバ・ラル特攻！

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	7分钟

区域A为杂兵战，敌机种类和上一关一样，以扎古和坦克为主，虽然数量比较多，但我方有白色木马小队帮忙，基本没有难点，只是凹凸不平的沙丘和隆起的石块对视野有一定影响，可以跳到空中索敌，有条件的话最好把机体的雷达性能改造一下。区域B为支援阿姆罗对付以兰巴・莱尔为首的ACE小队，兰巴的老虎实力很强，而且还会发动技能和SP技，建议让阿姆罗的高达牵制，自机则在远距离支援射击就可以了，等老虎的HP不多时再上前使用SP技。

オデッサの激战

胜利条件	黑色三连星击坠	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv2	时间	13分钟

区域A要保护友军的母舰，母舰位于峡谷的中央，很容易遭到夹击，并且峡谷两侧有一定高度差，不利于近身保护，推荐先集中火力消灭一边的敌机，母舰的HP不低，只要保证歼敌速度另一边的敌机对它造成不了多大的伤害，这个部分没有援军，全灭敌机后就可放着母舰不管，直接进入区域B。区域B里有这关的目标——黑色三连星，不过当他们其中一架机体的HP低于一半时就会撤退到C区，实际上也是杂兵战，消灭一定数量的敌机后D区域也会开放，这里有着敌方的大型MA阿萨姆在等着我们，击坠它可以获得额外的击破奖励，不过它的实力也不低，没有把握的话还是直接到C区对付黑色三连星吧。



ジャブローに散る！

胜利条件	敌方空中母舰击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv2	时间	15分钟

最初的区域A是没有敌机的，需要从我们查布罗内部打出去，这里有两个选择，一是前往区域B的查布罗地上，这里有大量的杂兵和目标母舰；二是区域C的查布罗水下，这里有敌方的强力水中部队，难度较大，因此还是建议直接前往区域B。击坠区域B的空中母舰后，敌方的援军就会出现在区域A，并且胜利条件会变为击坠援军里的夏亚的专用魔蟹。另外区域D和区域E都有友军在交战，作战时间尚有剩余可以救助一下，如果不予理会，友军被全灭后敌军就会侵入到区域B来。

深海に潜む

胜利条件	U型潜水舰防卫	失败条件	U型潜水舰击坠
难度	Lv3	时间	13分钟

全是水中区域的关卡，由于联邦没有水中专用机体，一般机体在水中战斗机动性会下降不少，可以去商店买个防水装置装上。关卡方面，要保护的U型潜水舰在区域B，并慢慢往区域D移动，追求过关的话区域A和区域C的杂兵都可以不用理会，当然全灭敌机的话可以获得不少分数。当U型潜水舰从区域D脱离后，敌方水中MA格拉布罗登场，这时胜利条件改为击坠格拉布罗或脱离战斗区域，格拉布罗的实力很强，我方没有强力机体的情况下还是直接前往黄色脱离为好。

ソロモン攻略战

胜利条件	敌方母舰击坠	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv3	时间	18分钟

要击坠的母舰在区域C和区域D各有两艘，不过在此之前得救助区域B的白色木马。区域C有敌方的大部队驻守，而区域D则是比格罗和扎古莱罗两架强力MA，建议先走区域C，这样经过2分30秒后，区域D的扎古莱罗就会移动到区域B来，不用同时对付两架MA会轻松不少。进入区域D时记得先锁定比格罗然后再马上防御，否则会被它的米加粒子炮秒杀，待它攻击完后我们再用SP技回敬即可，但切记不要把SP全部用完，因为击坠四艘敌方母舰后区域E开放，这时胜利条件改为击坠区域E的魔霸。魔霸有光线防护罩，最好用实弹类的武器主攻，还有当它的HP下降到一定程度时会使用SP技，记得要利用地形躲开。

エルメスのララァ

胜利条件	エルメス击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv4	时间	18分钟

爱美号在C区和高达交战，不过这关没有要保护高达的特殊条件，因此不用着急，可以先把其他区域的敌人消灭了再说。消灭了区域A的初期杂兵后先前往区域D，救下木马小队后有奖励分数，接着再前往区域B切断敌军派往区域A的援兵。区域E的敌方ACE机是强人，不过它受到一定伤害后就会撤退到区域F，区域F分布着许多地雷，和强人交手时要注意别踩到了。所有区域都清扫完后就可以直奔区域C了，区域C除了有爱美号外，还有夏亚专用勇士，不过它的实力不强，这种白送的分就没理由不要了。

星一号作战

胜利条件	要塞内部侵入路线确保	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv5	时间	30分钟

一开始应先前往区域C支援白色木马小队，有余裕的话再到区域B救助吉姆小队，区域E和吉翁号决斗的高达可以不用管，过一段时间它们就会过渡到区域F，不过如果能在区域F把吉翁号击坠，那一会夏亚就会驾驶完美吉翁号在基地内部再次登场。战斗经过了一段时间后白色木马会开始进攻区域D，这时我们也要赶紧跟过去保护，胜利条件的确保路线实际上就是破坏这里的大门，达成后区域G也会开放，同时胜利条件改为击破基地内部的吉翁号。吉翁号的HP低于一定程度时会再次换区，最后在区域H进行最后的决战，这时就不用顾虑了，把SP全部用上吧。



嵐の中で輝いて

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机击坠
难度	Lv5	时间	18分钟

由《第08MS小队》各战役组成的关卡，虽然有多个区域，但都是一条道通到底，只要一路杀下去就可以了。要注意每到一个区域都先把杂兵清理干净，保证有足够的SP对付ACE。

ポケットの中の战争

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机击坠
难度	Lv4	时间	15分钟

由《口袋中的战争》各战役组成的关卡，和“嵐の中で輝いて”一样，只有一条路，不过稍微不同的是最后的区域E是属于原作中没有的追加战役，在把区域D的扎古Ⅱ改击坠前可以先到区域E赚一点外快。

侦察部队扫讨作战

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	5分钟

0079吉翁势力的初期关卡，只有一个区域，敌机以吉姆和坦克为主，没有ACE，全灭敌机就可过关。

青い巨星

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	7分钟

基本上就是“ランバ・ラル特攻！”的相反关卡，当把区域A的杂兵和母舰全灭后，钢坦克和钢加农会作为ACE登场。最后的区域B为支援对付高达的老虎，按照老样子先让老虎把高达打到半残后，我们再上去捡现成的。

オデッサ防卫战

胜利条件	ガンキャノン&ガンタンク击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv2	时间	13分钟

前往区域B就会遇上钢加农和钢坦克，不过按照惯例击坠它们并不会过关，而是还要打区域C的高达。区域D需要全灭区域B的杂兵才会开放，里面有一支敌人的特殊部队，属于额外奖励任务。

ジャブロー攻略作战

胜利条件	宇宙船船坞墙壁破坏或ガンキャノン击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv2	时间	15分钟

两个胜利条件只要达成一个就会开启后续的任务，船坞墙壁在区域B，而钢加农在区域C，完成后区域D开放，同时胜利条件改为击破区域D的高达。这里建议走区域B，因为还可以顺路去区域E全灭特殊部队达成额外奖励，当然想高分过关也可以两个条件都达成。最后的区域D有夏亚专用魔蟹帮忙，保护它不被击坠也有额外奖励。

海底を行くもの

胜利条件	U型潜水舰击坠	失败条件	U型潜水舰脱离
难度	Lv3	时间	15分钟

U型潜水舰一共有两艘，分别出现在区域D和区域E，然后各自往区域B和区域C移动。只要击坠其中一艘，胜利条件就会变更为到达区域A的指定地点脱出，当然也可以选择全灭敌机过关，不过击坠潜水舰后敌方增援可不弱，第一次打建议还是以安全过关优先。

ソロモン撤退战

胜利条件	友军母舰防卫	失败条件	自机击坠
难度	Lv3	时间	15分钟

要保护的母舰就是区域A的补给点，另外在区域B有友军遭受攻击，如果能顺便保护友军脱离就能获得额外的分数奖励。一定时间后母舰和友军会分别往区域C和区域D移动，只要再坚持完这两个区域初期任务就算完成。母舰和友军脱离后区域E开放，同时高达和大量的敌方援军出现，这时胜利条件会改为前往脱出点、全灭杂兵或击破高达，只要达成其中一个就能过关，如果要刷分可以尝试全灭杂兵。

ニュータイプの胁威

胜利条件	ガンダム击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv4	时间	18分钟

有很多分支任务的关卡，如果不想麻烦，只要直接前往区域C把高达击坠就能过关。无论做不做分支任务，都可以先前往区域B，这里有很多的杂兵，可以为后面的战斗累积足够的SP，之后前往区域C还是区域D就看个人喜好了。另外在区域E的有高达4号机和5号机，实力很强，不过击坠的奖励分数也很客观，对自己的实力有信心的话可以挑战一下。

宇宙要塞ア・バオア・クー

胜利条件	敌舰队击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv5	时间	30分钟

敌军舰队在区域B，同时有大量的杂兵和阿姆罗的高达护航，当高达的HP低于一半或经过一定时间阿姆罗就会移动到区域A，如果能在全灭敌舰前击坠他，之后的决斗他就会换乘G-3高达。全灭敌舰后可开启区域F，这里有白色木马小队在等着我们，消灭完后就可前往区域G参与夏亚和阿姆罗的决斗了，同样当阿姆罗机体的HP低于一定程度时他就会移动到区域H，追上去击破即可过关。另外这关的区域D有一艘我方的母舰，保护它经过区域C脱离的话可以开启区域I，这里有敌方的特殊部队，算是一个隐藏的分支任务。

震える山

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机击坠
难度	Lv5	时间	18分钟

吉翁版的“岚の中で辉いて”，也是一条路通到底的关卡，不过敌机全换成了联邦。刚开始区域是不相连的，只有把当前区域的敌机全灭，下个区域才会开放，最后的敌ACE是高达Ez-8，而我方有阿普萨拉斯III帮忙，比联邦侧的时候要轻松不少。

ルビコン作战

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机击坠
难度	Lv4	时间	15分钟

吉翁版的“ポケットの中の战争”，区域没有变化，只是这次要作为吉翁的一边。每个区域的任务都是敌全灭，同样区域E也是分支任务，保护好我方的两架母舰可以获得额外的分数奖励。



U.C.0083



ガンダム强夺

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	5分钟

消灭一定数量的杂兵后GP-02登场，不过当它的HP低于一定程度后会强制脱离，不用追求击坠。这关的额外奖励的分数在GP-01身上，只要过关时GP-01仍存活可获得。

终わりなき追击

胜利条件	敌穿梭艇击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv2	时间	7分钟

这关的能见度很差，关卡前最好把自机的雷达性能改造一下，能提高不少歼敌效率。穿梭艇的位置在区域A地图的最南边，成功击坠后GP-02就会登场，并在HP低于一定程度时撤退到区域B。这关GP-02也是会强制脱离的，所以应以消灭杂兵优先，争取全灭敌机过关。

热沙の攻防战

胜利条件	友军母舰防卫	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv2	时间	10分钟

母舰防卫的任务只要全灭区域A和区域B的敌机就能完成，之后区域C会开放。这关的过关方法有两个，一个是击坠区域C的HLV，另一个则是击坠HLV脱离后敌军增援里的ACE机，两个方法里第一个的获得的分数要高些，所以还是争取击坠HLV吧，注意距离HLV脱离的时限只有5分钟，要抓紧时间。

策谋の宇宙

胜利条件	ゲルググM（シーマ专用）击坠	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv3	时间	10分钟

这关开始可以使用GP-01了，建议刷以前的关卡5次获得更厉害的GP-01Fb再来，不仅这关会轻松不少，也可顺便为后面的关卡打下基础。友军母舰在区域B遭到夏玛舰队的围困，得第一时间赶过去支援，等母舰脱险后再回过头清理区域A的杂兵也不迟。另外这关的两艘敌方母舰上都有额外奖励，击坠夏玛前可以先料理母舰。

ソロモンの悪梦

胜利条件	敌方母舰击坠	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv4	时间	13分钟

首先要做的是前往区域B切断敌军派往区域A的增援，这样补给点就基本安全了。接下来就一路杀向敌方母舰所在的区域E，其中区域C有要我方的母舰，保护它不被击坠有额外的奖励，最后击坠区域E的目标母舰后进入第二部分。第二部分只有GP-02一架机，之前打杂兵积攒的SP就在这里放开手用吧。

驱け拔ける岚

胜利条件	ノイエ・ジール击坠	失败条件	补给点击坠或GP-03击坠
难度	Lv5	时间	10分钟

0083联邦侧的最后一关分为两个部分，第一部分由区域A、B、C、D构成，区域B有和敌军交战的友军部队，区域C则是迪拉兹舰队，路维・捷露所在的是区域D。一般是先去区域B支援友军，然后从区域A折返到区域C消灭敌军主力舰队。和路维・捷露的战斗中有GP-03帮忙，机体能力不高的情况下应多靠GP-03来削减它的HP，当路维・捷露的HP降到一定程度后就会进入第二部分。

第二部分从区域D开始，连接了新的区域E、F、G，而之前的3个区域就无法进入了。GP-03所在的区域E有夏玛的部队，这次夏玛换乘了运动性很高的红色角马，对付她的时候得多使用预测射击，连预测射击都不行就用SP技把。路维・捷露被分到了区域F里，这里的友军基本上不用指望能救了，能成功把它赶到区域G就已经不错了。区域G对路维・捷露的战斗还是以GP-03主攻，自机在后方火力支援，待SP满了后就上前使用SP技。

トリントン袭击

胜利条件	GP-02防卫	失败条件	GP-02击坠
难度	Lv1	时间	5分钟

前期千万不能攻击敌方母舰，因为母舰一旦击坠在里面的GP-02也会被破坏。当GP-02出现后就没有顾忌了，全灭杂兵后再击坠GP-01即可过关。



ジオンの残光

胜利条件	穿梭艇防卫	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	7分钟

虽然是保护穿梭艇，但关卡开始不久穿梭艇就会被GP-01破坏，之后GP-02出现。GP-01和GP-02两架机中只要其中一架的HP低于一半它们就会一起移动到区域B，在区域B如果能在GP-01击坠前将其他的敌机全灭就能获得额外奖励。

武人の鉴

胜利条件	卡车击坠	失败条件	HLV击坠
难度	Lv2	时间	10分钟

要击坠的卡车在区域B，根据击坠的时间会有两种增援方式，一种是在30秒以内击坠，这样只有区域C和区域B有增援；第二种是30秒内以上击坠，这样则是全部区域都会出现敌增援，对要保护的HLV极为不利，所以这里应尽量争取第一种情况。要达成第一种情况对机体的机动性有一定要求，第一次打这关推荐去商店买热带型大魔，并优先强化冲刺方面的能力，还有关卡开始后通讯员的讲话一定要用SELECT键跳过。不管出现哪种增援方式，都是击坠敌方母舰和GP-01就可过关，全灭敌机过关的话则可获得额外奖励。

宇宙の蜻蛉

胜利条件	GP-01Fb击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv3	时间	10分钟

这关的主要目的就是支援夏玛的部队和击坠GP-01Fb，开场后友军和GP-01Fb都在区域B，离得不远，可以先消灭了区域A的杂兵，确保了补给点的安全再前往。相比GP-01，GP-01Fb的机动性上升了不少，而且又是宇宙战场，要命中有一定难度，放SP技的时候要计算好提前量。当GP-01Fb的HP低于一定程度时就会撤退到区域C，同时区域A出现敌增援，最好折返到区域A先把杂兵消灭，也顺便为区域C的战斗积攒SP。



观舰式强袭

胜利条件	敌方母舰击坠	失败条件	GP-02击坠
难度	Lv4	时间	13分钟

关卡开始后GP-02会出现在区域C，途经区域A往区域B的方向移动，所以我们要优先清理这三个区域的杂兵，还有GP-02每到一个区域，都会伴随一小撮的增援，这时的GP-02可不像在敌方时那么强，就算少量杂兵对它来说都是巨大的危险，不能放着不管。等把GP-02成功护送到区域A就基本就安全了，接着可以往敌方母舰所在的区域E移动，击坠母舰进去第二部分。第二部分只有GP-01Fb一架机，同样战斗中要以保护GP-02优先，而最快捷的方法就是直接送几个SP技给GP-01Fb。



星の屑作战

胜利条件	GP-03击坠	失败条件	补给点击坠或ノイエ・ジール击坠
难度	Lv5	时间	10分钟

可以说是迪拉兹势力“驱け抜ける岚”，连区域结构和主部队分布也一样，打法基本上就是联邦侧时要击坠的这里要保护，而联邦侧时要保护的这里则要击坠，但是不包括第二部分区域E的夏玛部队，由于叛变，本来是友军的她在这里变成了敌人，所以就不用留情面了。最后的决战也是在区域G进行，GP-03的实力非常强，面对它时仍然要以龟缩战法为主，让路维・捷露负责缠住它，自机则伺机使用SP技，还有HP不够时不能有侥幸心理，得马上会补给点回复。

U.C.0087

黒いガンダム

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	5分钟

经过一定的时间我方的高达MK－Ⅱ就会开始撤退，消灭敌机的同时我们也得跟紧它，特别是要留意两架会优先攻击它的ACE机。高达MK－Ⅱ成功脱离通讯员也会发布撤退信息，接着只要到达指定的地点就能过关，另外全灭敌机也可过关，并且还能获得额外奖励。

大気圏突入

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	10分钟

区域A的敌人以杂兵为主，消灭了一定数量的杂兵后西罗克会驾驶梅萨拉作为敌方增援登场，击坠他的话有额外的奖励，不过当梅萨拉的HP低于一半时他就会开始往西撤退，故此我们可以先在靠西的位置等他，待它接近就送上SP技。区域B除了杂兵外还有不少ACE机，其中尊尼的机体可以留到最后击坠，以保证能全灭敌机。

白い暗を抜けて

胜利条件	HLV脱离或アッシマー击坠	失败条件	HLV击坠
难度	Lv2	时间	10分钟

这关的许多敌机都搭乘有飞行板，武器命中不够的话打起来会非常吃力，建议多使用预测射击。胜利条件只需达成一个即可，没有好机体的时候就争取第一个吧，只要在区域A坚持3分30秒，HLV就会脱离，接着再到达指定的区域就可过关。第二个胜利条件中的目标在区域B，战斗经过1分30秒它就会移动到区域A来，击坠它后区域C开放，同时出现新的击坠目标。

ジェリド特攻

胜利条件	ガブスレイ击坠	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv2	时间	10分钟

这关并没有什么值得注意的地方，要保护的目标在区域B，而要击坠的目标在区域C，按照区域A、B、C的顺序来打就不会漏掉任何一架敌机。过关后商店会有美达斯买，而把美达斯买了就会出现Z高达，Z高达是可以一直用到最后的机体，建议咬咬牙把它拿下。

アクシズからの使者

胜利条件	メッサーラ或ガブスレイ击坠	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv3	时间	13分钟

这关的ACE机不少，额外奖励也不少。首先是区域B的梅萨拉、敌方母舰以及区域C的卡普斯利，只要击坠其中一架ACE机亚赞就会带领他的汉布拉比小队在区域D登场，除了汉布拉比小队外，一同登场的母舰身上也有奖励，记得在全灭汉布拉比小队前将其击坠。

キリマンジャロの嵐

胜利条件	バイアラン击坠	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv4	时间	18分钟

这关的战场包括了区域A、B的宇宙以及区域C、D、E、F地球，注意区域A到区域C是单向通行，想回宇宙只有使用区域E的HLV，而且使用前要把区域E的杂兵清干净。第一次进入区域D时区域A和区域B就会相继出现敌援军，由于区域A除了要保护的母舰外就没有其他友军，所以应第一时间赶回去救援，拜亚蓝留给Z高达也不会有太大的问题。击坠拜亚蓝后精神力高达会在区域F出现，击坠它就可过关。



メイルシュトローム作战

胜利条件	キュベレイ击坠	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv4	时间	13分钟

这关的敌人是哈曼率领的阿克西斯部队，哈曼本人就在区域D和卡缪的Z高达缠斗，我们可以先累积多点SP再过去。关卡开始应先赶去支援在区域C遭敌方舰队攻击的友军母舰，而区域B的友军并没有额外奖励，被击坠也不要紧。

宇宙を驱ける

胜利条件	Zガンダム护卫	失败条件	Zガンダム击坠
难度	Lv5	时间	30分钟

0087奥古势力的最后一关，三方势力的大混战。主线任务是保护卡缪的Z高达见到最终BOSS西洛克和哈曼，然后再把BOSS击坠。Z高达相比之前关卡脆弱了不少，而且每帮它清完一个区域的敌人，它就会身先士卒移动到下个区域，得跟紧一点才行。击坠区域C的亚赞小队后，卡缪、科瓦多罗、西洛克和哈曼四人就会聚集到区域F开战，西洛克和哈曼两人机体的HP低于一半时都会撤退，铁奥会和Z高达移动到区域H，卡碧尼则和百式移动到区域G，考虑到失败条件，应先想办法击破西洛克的铁奥。这关分支任务是击破露莎美的精神力高达MK－Ⅱ，出现条件为击破亚赞的小队和区域D的初期部队，这样精神力高达MK－Ⅱ就会在区域I登场，击坠它有丰厚的额外奖励，不过精神力高达MK－Ⅱ的实力可在两位BOSS之上，发现打不过就还是别惹了。

グリーン・ノア

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	5分钟

卡缪的高达MK－Ⅱ和科瓦多罗的利克・迪亚斯都会撤退，高达MK－Ⅱ的撤退条件是其出现后经过45秒，而利克・迪亚斯的撤退条件则是HP降到30%以下，所以先击坠高达MK－Ⅱ再击坠利克・迪亚斯是防止两机撤退比较有效的方法。

父と子と……

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	10分钟

全灭区域A的敌机后区域B才会开放，同时敌方两架ACE机登场，其中利克・迪亚斯身上有额外奖励，不过注意并不是将其击坠，而是要它存活过关才能获得，因此只要优先攻击高达MK－Ⅱ就好了。

シンデレラ・フォウ

胜利条件	敌方母舰击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv2	时间	10分钟

最棘手的还是那些有搭乘飞行板的敌机，比较好的方法是我们也搭乘飞行板出战，没有的话就跳到建筑物顶上进行预测射击吧。过关时区域C的精神力高达存活会有额外的奖励，保证敌方两架ACE机的击破速度是获得这个奖励的关键。

ムーン・アタック

胜利条件	敌方母舰击坠	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv2	时间	13分钟

第一件事是要确保区域C友军母舰的安全，推荐使用通过上一关后获得的亚希玛，开场后直接变为MA形态前往，而区域A和区域B的敌机都可以待会再回过头清理。完成初期胜利条件区域D开放，接着只要击破里面的Z高达就可过关，SP有剩余的话就直接用SP技吧。

謎のモビルスーツ

胜利条件	ガンダムMK－Ⅱ或百式击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv3	时间	13分钟

前期的战斗不是很难，不过当达成胜利条件后，哈曼就会率领阿克西斯的大部队出场，并且Z高达所在的区域D也会同时开放。推荐的顺序是先去区域B，虽然这里敌人较多，但同时也是累积SP的好地方，等有SP后就去区域C把哈曼的加萨C和科瓦多罗的百式解决，最后再用全灭阿克西斯部队获得的SP来对付Z高达，这样额外奖励就能全部获得了。

ダカールの日

胜利条件	Zガンダム击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv4	时间	15分钟

敌人的主力部队在区域C，而区域B有保护友军的分支任务，先消灭区域C的杂兵累积了一定的SP后再去完成分支任务会较为轻松。至于区域D的Z高达，当它的HP低于一半就会撤退到区域E，并且追加摧毁通信设施的胜利条件。

ジャミトフ暗杀

胜利条件	キュベレイ击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv4	时间	13分钟

卡碧尼最初在区域C，而且卡缪的Z高达要在场，直接过去只会送死，还是先在区域A和区域B累积了一定的SP再说。这关的杂兵较少，区域B的敌人都是母舰，皮粗肉厚，如果有强袭技能的话可以事先装上，能提高不少击破效率。即使有了SP，卡碧尼和Z高达在一起我们的胜算还是很低，好在卡碧尼HP低于一定程度就会移动区域D，因此可以先用SP技让卡碧尼离开，待它们分开后再逐个击破。另外要注意两架ACE机都会使用SP技，以我们现在使用机体的能力，中了的话基本没有生存的可能，最好的避免方法就是和它们保持一定的距离，并且一见不对劲就马上防御。

生命散って

胜利条件	Zガンダム击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv5	时间	30分钟

区域B的Z高达只要HP低于一定程度就会暂时脱离战场，这时不用急着去区域F打卡碧尼和百式，可以先完成其他区域的分支任务。击坠区域E阿克西斯的母舰后，同样实力超强的精神力高达MK－Ⅱ也会出现在区域I，手头有强力机体的话可以挑战一下，当然打不过就不用勉强了，毕竟还是安全过关要紧。区域F的决战和奥古势力时有稍许不同，Z高达要在百式和卡碧尼因为HP减少而移动到区域G时才会在区域H出现，同时胜利条件改为击坠Z高达、卡碧尼和百式三架机。卡碧尼和百式由于不属于一个势力，也会互相攻击，利用这一点，我们可以等它们打得差不多了再捡现成的，而Z高达会保持之前战斗所受的伤害，也相当于半残，只要再加个SP技就可送它上路了。

U.C.0088







镇魂の钟は二度鸣る

胜利条件	ガルスJ击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	5分钟

如果在0087年代的奥古就已经获得Z高达了，那0088的奥古就可以直接使用，稍加改造也是可以用到最后的。关卡方面，战场是夜晚的城市，能见度很差，可以按START键打开全体地图确认了敌机位置后再行动，另外还要注意敌ACE机里有会使用SP技的。

始动！ダブル・ゼータ

胜利条件	ハンマ・ハンマ击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	7分钟

最初在区域A的战斗只要把哈玛・哈玛的HP的削减到75%左右它就会移动到区域B，并且捷多也会换乘ZZ高达跟过去。ZZ高达的各方面的能力很高，哈玛・哈玛完全可以交给它对付，而我们只要再后方给予支援就可以了。另外区域B的增援是按哈玛・哈玛的HP量出现的，70%以下时出现第一次，一半以下时出现第二次，过关前别忘记把它们也清理干净。





ハマーンの黒い影

胜利条件	R・ジャジャ击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv2	时间	10分钟

区域B的敌方母舰会在一定时间内陆续放出敌兵，想尽快过关的话可以先将母舰击坠，当然，要刷分就等它把杂兵放完再击沉。完成最初的胜利条件后格雷米专用龙飞和璞露的卡碧尼MK－Ⅱ会在区域C出现，同时面对两架ACE机会比较吃力，可以先用SP将较弱的龙飞击倒。





ジュドー、出击！

胜利条件	敌方母舰击坠	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv3	时间	10分钟

敌方增援会在战斗分别经过1分钟、3分钟和5分钟的时候出现，后面两次增援都为带有额外击破奖励的ACE机，所以想获得这两个奖励的话就不能把目标母舰太快击坠。



青の部队

胜利条件	ドワッジ或ゲルググ(青の部队)击坠				
失败条件	补给点击坠	难度	Lv3	时间	13分钟

敌人是旧吉翁的部队，沙漠型MS在沙漠上有很高的运动性，发现普通射击很难命中时应立即改用预测射击。击坠区域B的其中一架ACE机后，格雷米带队的新吉翁部队出现在区域D，同时胜利条件改为击坠格雷米的德莱森。区域B的友军部队救不救都无所谓，倒是两架ACE机有额外击破奖励，时间充足可以先到这里，最后再去区域C。



落ちてきた空

胜利条件	ザクIII击坠	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv4	时间	15分钟

这关连杂兵机体都换成了德莱森，特别是几架德莱森聚在一起时火力很猛，被围攻的话得通过不断的冲刺来躲避。最初母舰所在的区域A敌机很少，消灭完后可以先到区域支援友军部队。战斗经过2分钟时母舰会移动到区域B，区域B有着大量的伏兵，而且这里的地形是海，非海用MS在海中机动性会大打折扣，不利于战斗，如果使用的是Z高达可以变为MA形态在空中迎击敌人。待母舰从区域B脱离就可以专心完成胜利条件了，击破区域D的扎古ザクIII后区域E开放，同时精神力高达MK－Ⅱ出现，注意精神力高达MK－Ⅱ有光线防护罩，用光线武器打起来很费劲，Z高达可以改用主武器3主攻或直接SP技伺候。



战士、再び……

胜利条件	クイン・マンサ击坠	失败条件	ZZガンダム击坠
难度	Lv5	时间	30分钟

0088奥古的最后一关，也是三方势力的大混战。敌方杂兵机体的质量有了很大提高，配置了大量高火力的龙飞和量产型卡碧尼，其中又以量产型卡碧尼最棘手，对付它们时一定得下狠招速战速决，要不时间拖长了给它们使用浮游炮会更麻烦。初期的胜利条件是击坠区域F的葵曼莎，而区域D和区域E都有敌方的大部队，可以按区域B、D、E、F的顺序一路打过去，而区域C只有在战斗经过2分钟时会往区域A派一次增援，之后就没有任何动作，清除了增援就可暂时放着不管，留待打卡碧尼时作为SP补充，另外还要注意区域D里最好把杜宾狼击坠，因为先击坠扎古III改的话，失去对手的杜宾狼就会移动到区域B找我方友军麻烦。BOSS葵曼莎和精神力高达MK－Ⅱ一样力重招

沉，随便被它“摸”一下都不死即伤，而且还有霸道的光线防护罩，对付它要时刻保持好距离，让僚机或友军上前牵制，自机则看准机会使用SP技，当葵曼莎的HP降到一定程度时就会移动到区域G，追上去击坠后区域H开放，同时真BOSS卡碧尼登场。见到卡碧尼后先别急着放SP技，因为当它的HP低于一半时就会强制移动区域I，等到区域I再一次性解决它也不迟。

归还

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	5分钟

全灭初期敌机后出现的哈曼专用加萨C很强，亚赞就留给哈曼对付好了，我们则专心清理杂兵，全灭杂兵过关可获得3000G的额外奖励。

恶意の刃

胜利条件	ジ・O击坠或ジ・O撤退	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	7分钟

区域B的铁奥会在HP低于30%时开始撤退，虽然撤退也能过关，不过击坠的话有6000G的额外奖励，所以绝对不能给它溜了，待它准备撤退的时候就用SP技招呼吧。

宇宙の涡

胜利条件	バウンド・ドック队击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv2	时间	15分钟

可以看作是新吉翁视点的“宇宙を驱ける”，前期任务虽说是击坠猎犬队，实际上猎犬只有一架，完成后区域C开放，同时胜利条件改为击坠区域C的百式和铁奥。当百式或铁奥的HP低于一半时就会出现“宇宙を驱ける”的最后一幕，百式和卡碧尼在区域D对决，铁奥和Z高达在区域E对决，这时胜利条件改为到达区域A的指定地点脱出或击坠百式、铁奥和Z高达。击坠百式有10000G的额外奖励，而铁奥和Z高达各有15000G的额外击坠奖励，非常诱人，有好机体的话就挑战一下吧。



燃える地球

胜利条件	友军母舰护卫	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv3	时间	10分钟

新吉翁势力的“ジュドー、出击！”，需要注意的是有些地方和奥古势力不同，首先是母舰会从区域A出发，一直缓慢移动到区域C并脱出，我们要在这期间担任防卫工作。还有虽然援军也是在战斗分别经过1分钟、3分钟和5分钟的时候出现，不过提早全灭敌人并不算完成胜利条件，只能老实等到最后一次援军后，把捷多的Z高达击坠才能过关。



ダカールの夜

胜利条件	Zガンダム击坠	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv3	时间	15分钟

相比敌机，黑夜才是这关的最大障碍，雷达性能不够的机体一般只能见到子弹而见不到敌机，所以出战前一定要对雷达性能下大力改造，不过如果已经有卡碧尼的话就没必要了，没有就赶快刷出来吧，绝对物超所值。击坠区域D的Z高达后区域E开放，并且胜利条件变更为击坠里面的ZZ高达，和ZZ高达一起出现的还有卡碧尼MK－Ⅱ，卡碧尼MK－Ⅱ并没有额外击破奖励，不想麻烦只要集中攻击ZZ高达就可以了。

タイガーバウムの梦

胜利条件	バウ（グレミー专用）击坠	失败条件	アッガイ击坠
难度	Lv4	时间	15分钟

这关主要对付格雷米的反叛军，哈曼虽然也会作为友军出场，但这次她驾驶的可不是卡碧尼，而是龟霸，所以不用指望她能帮上忙了，而且我们还要保护她安全脱离。清完区域A的敌人可以先到区域C支援友军部队，不过不要逗留太久，因为2分钟后龟霸会进入区域B，同时区域B出现大量的敌援军，再经过2分钟龟霸会脱离战斗区域，接着就可以专心对付格雷米了。值得注意的是这关有个隐藏任务，就是在击坠格雷米前如果把区域C的璞露兹的卡碧尼MK－Ⅱ击坠，那完成胜利条件后璞露兹会驾驶葵曼莎在区域E再次登场，葵曼莎有30000G的额外击破奖励，不过卡碧尼MK－Ⅱ在战斗开始3分钟后就会撤退，而且那时还要保护龟霸，因此想完成这个隐藏任务就得抓紧时间才行。

强き意志

胜利条件	クィン・マンサ击坠	失败条件	キュベレイ击坠
难度	Lv5	时间	30分钟

区域结构和部队分布和“战士、再び……”没有区别，需要注意区域E因为有我方舰队存在，不能像之前那样放着不管，应该在去其他区域前就把这里的杂兵清理干净。还有就是最后的BOSS换成了捷多的全装甲ZZ高达，不过我方也有实力强劲的哈曼帮忙，整体上来说比“战士、再び……”还要简单一些。



5thルナ

胜利条件	ヤクト・ドーガ（ギュネイ专用）击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	5分钟

初期的敌人不多，全灭后丘尼率领援军登场，当丘尼的乍得・多加低于一定程度时夏亚的沙扎比登场，他们俩都会在濒死时撤退，所以不必放太多的心思在他们身上，尽量消灭杂兵赚取分数吧。

ネオ・ジオン追击

胜利条件	ギラ・ドーガ（レズン专用）击坠	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv2	时间	7分钟

关卡分两个区域，区域A只有杂兵，全灭后区域B开放。区域B是以列珍为首的MS小队，同时还有一艘敌方母舰，注意这里只要击破列珍的基拉・多加就会过关，想赚分的话就一定要把她留到最后。

ルナツー防卫战

胜利条件	敌舰队击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv3	时间	10分钟

初始地点是区域B，而敌方舰队就主要分布在区域B和区域C两个地方，因此一上来就是大战，出战前最好对机体进行一定的改造。另外关卡开始后不久区域B会出现一艘绿色的母舰，击坠它可开启区域D，里面有三架非常强的机体，但不是分支任务，击坠也没有额外奖励，想自我挑战的玩家可以一试。

宇宙の虹

胜利条件	ヤクト・ドーガ（ギュネイ专用）击坠&α・アジール击退				
失败条件	νガンダム击坠	难度	Lv5	时间	20分钟

丘尼专用乍得・多加、α・瓦索龙和ν高达都在区域D，这关有ν高达不能被击坠的条件，所以得第一时间赶过去支援。达成胜利条件后区域F开放，同时胜利条变为击坠区域F的沙扎比，如果这时赶过去的ν高达的HP还剩很多的话，可以先完成几个分支任务。区域B和区域C都有需要救助的友军，而区域E是敌人的主力舰队，还有刚刚撤退的α・瓦索龙也在这里，击坠α・瓦索龙和敌方的主舰队都有额外奖励分数。

地球寒冷化作战

胜利条件	リ・ガズィ击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	5分钟

敌机全是清一色的杰刚，全灭第一波增援后，阿姆罗驾驶灵格斯登场，不久后夏亚的沙扎比也会作为我方增援出现，沙扎比的实力很强，在它帮助下击坠灵格斯基本不成问题。

阳动作战

胜利条件	νガンダム击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv2	时间	13分钟

一开始的区域A除了有杰刚外，还有几架利克・迪亚斯，利克・迪亚斯逗留一定时间后就会撤退到区域B，如果能在撤退前将它们击坠，这样就能开去区域D。区域D里是《Z高达》时期的高达小队，有百式和Z高达等机体，实力很强，不过不是分支任务，没有额外奖励，打不打都可以。消灭完区域B的敌机后开启决战的区域C，这次阿姆罗驾驶的可是ν高达，实力比灵格斯要厉害许多，最好是结合僚机的SP技一口气将他击倒。

ルナツー制压作战

胜利条件	敌舰队击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv3	时间	13分钟

后期来说相对简单的一关，没有敌ACE，只要击坠区域B和区域C里的敌方母舰就能过关。区域B和区域D都有友军需要支援，区域D的友军相对要弱些，想完成分支任务可以按区域A、D、B、C的顺序走。

忌まわしき记忆とともに

胜利条件	敌方母舰击坠	失败条件	友军母舰击坠
难度	Lv5	时间	20分钟

要保护的母舰在区域E，而要击坠的目标在区域D，建议从区域B去区域E，这样还可以顺路支援区域B的友军，确保了友军母舰安全后再回过头来清理区域C和区域D的杂兵，注意这期间区域E会再出现一次增援。击坠目标后区域F开放，同时胜利条件改为击坠区域F的ν高达，同样当HP低于一定程度时ν高达就会撤退到区域G，所以SP技最好是留到区域G再用。

U.C.0123

クロスボ-ン・バンガード

胜利条件	ベルガ・ダラス击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	5分钟

只有一个区域的初期关卡，战场是殖民星内部的城市，耸立的高楼对视野有一定的影响，最好将敌人引到地图中央偏右的空旷区域再逐个击破。当杂兵的数量低于一定程度后敌方ACE登场，用之前累积的SP对付即可。

F91出击

胜利条件	ダギ・イルス击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv2	时间	7分钟

区域A是杂兵战，而且有很多友军帮忙，主要注意那些会攻击补给点的敌机就没太大的问题。区域B要先击坠初期的贝尔格・达拉斯后目标达基・伊里斯才会登场，空中战斗射击武器不易命中，最好长按射击键进行预测射击。

战场での再会

胜利条件	ベルガ・ギロス（ザビーネ专用）击坠				
失败条件	自机击坠	难度	Lv3	时间	13分钟

区域A和区域B的杂兵战和前两关差不多，只是敌机的数量增加了。要击坠的目标在区域D，不过要过去得先把区域C的比基纳・基纳击坠。区域D开放后安娜玛丽・布什的达基・伊里斯也会进入，保护她不被击坠有额外分数奖励，但它的机体能力很差，而且萨比尼会优先攻击她，想要这个奖励就得不理会杂兵，一进入就直接用SP技将目标击倒。

死に诱う花

胜利条件	敌方母舰击坠	失败条件	ガンダムF91击坠
难度	Lv5	时间	25分钟

U.C.0123联邦侧的最后一关，基本上分为两条路线，一条是区域B、C、D、H的主线任务，另一条则是区域E、F、G的分支任务。主线上的杂兵以巴克为主，巴克的机动性非常高，出战前最好对武器的命中进行一定的改造，否则很难命中。分支任务是要保护区域E的母舰和区域A的友军机体撤退，另外区域G也有友军部队，不过就算击坠了没有影响，倒是击坠这个区域的ACE有奖励。击坠区域C的敌方母舰后区域D开放，这时要再打一次萨比尼率领的MS小队，搞定之后就是区域H的决战了，最终BOSS是宇宙妖花，宇宙妖花的体积非常大，HP也不算多，只要保护好高达F91不被击坠就可以了。

フロンティアⅣ袭击

胜利条件	ヘビーガン击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	7分钟

一开始的区域A需要先锁定大门的开关并接近，这样大门就会开启，同时敌机出现，之后在进到最大的区域时还会出现一次增援，全灭后区域B开放。区域B就和联邦侧的第一关一样了，先消灭杂兵，最后击破ACE就可过关。

新たなる胁威

胜利条件	ヘビーガン击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv2	时间	10分钟

一条路通到底的3个区域，其中区域B非常狭窄且障碍物较多，要多变换位置来索敌，破坏了这里的基地设施后区域C开放。区域C最初的ACE是比尔基特，击坠他的赫维刚后F91出现，F91的实力很强，最好先把杂兵消灭再集中对付F91。F91的HP不多时会使用SP技使机动性大幅提升，这时我们基本无法命中，还是拉开距离专心回避，等SP技的效果过了后再给予最后一击。

フロンティアⅠ制压作战

胜利条件	ガンダムF91击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv3	时间	13分钟

击坠区域A的敌方母舰后，区域B和区域C开放。区域B是分支任务，可以先来这里，为后面的战斗累积SP。F91需要先把区域C的赫维刚的HP削减到一半才会出现，当F91的HP低于一定程度时会撤退到区域D，不过这次它不会使用SP技，结合僚机的SP技很快就能将其击坠。

ラフレシア・プロジェクト

胜利条件	ガンダムF91&ビギナ・ギナ击坠				
失败条件	ベルガ・ダラス击坠	难度	Lv5	时间	25分钟

要保护的目标距离在区域G，距离区域A非常远，消灭了区域A和区域B的杂兵后应立即前往，中间不能有任何耽搁。把区域G的敌军全灭救援就算成功，同时高达F91和比基纳・基纳出现在区域B，但这里有个分支任务需要注意一下，因为过一段时间后我方母舰会移动到区域B并开始散布巴克，成功散布巴克有额外的分数奖励，如果这时高达F91和比基纳・基纳出现就比较麻烦了，所以到了区域G后可以先消灭杂兵，母舰先留着，等通讯员发出成功散布巴克的提示后再击坠母舰。还有一个分支任务是阻止区域E的敌方母舰和ACE撤退，他们会经过区域E和区域F，如果能在脱离前将他们击坠就能获得额外的分数奖励。高达F91和比基纳・基纳过一段时间就会相继移动到区域A和区域H，区域H是决战区，我方有宇宙妖花助阵，不过对方也有叛变的萨比尼帮忙，击坠他也有奖励，SP有剩余的话不妨试试。




SEED

伪りの平和

胜利条件	敌军全灭	失败条件	我方母舰击坠
难度	Lv1	时间	5分钟

非常简单的一关，强袭高达有PS装甲，实弹武器对其造成不了伤害，我们只要为最后的ACE机专心累积SP就可以了。



歩むべき道

胜利条件	敌军全灭	失败条件	我方母舰击坠
难度	Lv2	时间	10分钟

全灭杂兵后迅雷高达和暴风高达作为ACE机出现，因为区域B还有圣盾高达和决斗高达，所以SP得省着点用。区域B先结合僚机的SP技拿下一架，另外一架就很好解决了，最后的敌方母舰用实弹武器打会比较快。




揺らぐ心

胜利条件	敌军全灭	失败条件	我方母舰击坠
难度	Lv2	时间	5分钟

扎夫特侧的关卡，基拉会登场两次，区域A时他驾驶的是空战形态的强袭高达，击破后会换乘炮击形态的强袭高达在区域B再次登场，对付他比较好的方法是让僚机近身用格斗牵制，自机则在远处射击。



宇宙に降る星

胜利条件	敌方母舰击坠	失败条件	我方母舰击坠
难度	Lv2	时间	10分钟

全灭区域A的杂兵后，可以先到区域B把敌方的舰队消灭，既可以获得额外奖励，又能累积SP，为后面的战斗打下基础。击坠目标战舰后，空战形态强袭高达、莫比乌斯零式和大天使号出现，这里应先击坠较弱的莫比乌斯零式和大天使号，剩下的空战形态强袭高达就用SP技对付。



沙尘の果て

胜利条件	我方母舰护卫	失败条件	我方母舰击坠
难度	Lv3	时间	10分钟

由3个区域顺序组成的关卡，大天使号会一路前进到区域C并脱离，所以敌机的击破速度是关键，尽快地消灭敌机能提早到下个区域为它开路。击破区域B的ACE机和敌方母舰都有额外奖励，时间的有剩余的话就不要放过了。区域C有沙漠之虎巴特菲尔德作为ACE把守，将包括他机体在内的敌军全灭也能过关，不过他的实力很强，而且还会使用SP技，如果此时自机的HP不多就不要勉强了，应以保护母舰脱离优先。



闪光の刻

胜利条件	イージスガンダム击坠	失败条件	我方母舰击坠
难度	Lv4	时间	13分钟

难度相当大的一关，但不是因为敌人太强，而是因为使用的机体是剑装强袭高达，射击武器匮乏的剑装强袭高达对付杂兵非常吃力，不过它的SP技很强，对付ACE基本都是一刀一个，因此消灭完区域A的杂兵后，可以先到区域C攒点SP，为打圣盾高达做准备。圣盾高达在区域B，当它的HP低于一半时迅雷高达会作为增援出现，击破它们两机后区域D开放，同时圣盾高达在区域D再次登场，复活后的圣盾高达各方面能力大增，并且会使用SP技，最好是让僚机上前牵制，自机则伺机使用SP技。



决意の炮火

胜利条件	我方母舰护卫	失败条件	我方母舰击坠
难度	Lv4	时间	15分钟

要保护的大天使号在区域D，不过只要战斗经过1分钟左右胜利条件就会改为击坠在区域B出现的禁断高达、强夺高达以及区域C出现的灾厄高达。此前最好把区域A和区域D的敌军全灭，这样可以累积两条的SP槽，自由高的SP技很强，基本一招就能秒杀掉一架ACE机，剩下的一架就让僚机使用SP技或集中射击。另外在和ACE战斗中正义高达会作为我方援军出现，保护它不被击坠可以获得额外的奖励。

正义の名の元に



胜利条件	カラミティガンダム&レイダーガンダム&フォビドゥンガンダム击坠				
失败条件	フリーダムガンダム击坠	难度	Lv4	时间	15分钟

基本上和“决意の炮火”差不多，只不过视角换成了正义高达，并且三小强是一开始就出来的。首先同样可以先清理一下各区域的杂兵来累积SP，不过正义高达的SP技要差一些，一个SP技可能不足以击坠一架ACE机，最好事先用射击武器把三小强的HP打到75%左右再用。另外战斗经过一定时间后地图里还有一次敌方增援，打三小强的时候SP不够用的话就出来打杂兵攒，自由高达的实力很强，短时间放着它不管也不会有太大的问题。

立ちはだかるもの



胜利条件	カラミティガンダム&レイダーガンダム&フォビドゥンガンダム击坠				
失败条件	我方母舰击坠	难度	Lv5	时间	18分钟

战斗开始三小强的位置分别在区域A、区域B和区域C，当强夺高达或禁断高达的HP下降到一半以下时，它们就会集结到区域C来。在区域C建议先集中火力把半残的那架击坠，这样扎夫特军会出现在区域D和区域E，记得在击坠三小强前把地图上包括扎夫特军的敌人全灭，这样可获得不少额外奖励。

终わらない明日へ



胜利条件	プロヴィデンスガンダム击坠	失败条件	我方母舰击坠
难度	Lv5	时间	20分钟

要保护的永恒号所在的区域A很安全，消灭了初期杂兵后就基本没有危险了。之后可以先到区域C和区域E的支援友军，区域D伊扎克小队不会主动出击，可以暂时放着，如果我方的暴风高达受到一定伤害的话，伊扎克还会主动加入。区域F是地球联合的主舰队和三小强，战斗经过1分30秒三小强就会分别移动到区域A和区域E，这次他们实力所加强，而且每个在濒死时都会使用SP技，最好是在他们HP剩一半的时候用自机或僚机正义高达的SP技一口气解决。全灭三小强后大天使号和穆的强袭高达会开始攻打区域F的联合军舰队，注意保护他们不被击坠都有额外奖励。神意高达所在的区域B动作不大，只有神意高达在战斗经过一定时间后会相继入侵到区域C和区域A来，不过只要把它的HP削减到一定程度它又会乖乖地回到区域B去，追上去用之前累积的SP给予最后一击吧。

终末の光



胜利条件	プロヴィデンスガンダム击坠	失败条件	我方母舰击坠
难度	Lv5	时间	20分钟

同样也是最后一战，但这次是穆的强袭高达视点，由于强袭高达的能力太弱，难度要比“终わらない明日へ”上升许多。区域的结构和敌军配置没有变化，只有友军部队的配置和敌军的行动顺序稍有改变，区域A是要保护的大天使号和暴风高达，区域C才是永恒号和自由高达，而区域E则是奥布军和正义高达，同样消灭完区域A的杂兵后先到区域C和区域E支援友军。这关普通的敌人强袭高达还能应付，主要是最后的神意高达非常难缠，战斗经过1分钟神意高达就会移动到区域A来，经过一定时间或HP低于一半它就会移动到区域C，同样再经过一段时间或HP低于四分之一时就会回到区域B，在这段时间里，我们应在友军的帮助下尽量地削减它的HP，让它不能满血地回去。不过就算是只剩四分之一HP的神意高达也不能大意，它还有SP技这个杀手锏，而且使用率相当高，一见到它使用时就得马上防御，否则会被秒杀。

憎しみの宇宙



胜利条件	エールストライクガンダム击坠				
失败条件	我方母舰击坠	难度	Lv5	时间	18分钟

扎夫特军视点的最后一关，使用的机体是克鲁泽的神意高达，由于不需要面对地球联合军，和前两关的区别还是挺大的。这关除了区域A外都有敌军，而强袭高达和大天使号在区域E，一开始不用急着前往，可以先消灭其他区域的杂兵累积SP，特别是区域C的永恒号，它会往我方母舰所在的区域A移动，要在它进入区域A前将其击坠。击坠强袭高达后自由高达登场，这时胜利条件也会改成击坠自由高达，自由高达也会往区域A的方向移动，只有在区域A才能将其击坠，不过让它自己走很浪费时间，还是要用攻击“催促”一下，当它的HP低于一定程度时就会瞬间移动到下一个区。另外自由高达登场不久正义高达和强袭口红也会在区域B登场，击坠它们有额外的分数奖励。





ソレスタルビーイング

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机击坠
难度	Lv1	时间	5分钟

虽然能天使高达是格斗机体，不过本作格斗的命中率奇低，还是和僚机以射击战展开会比较轻松。全灭杂兵后敌ACE还会登场一次，不过实力依然不济，只要一个SP技就足够了。

ガンダムマイスター

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机击坠
难度	Lv2	时间	7分钟

敌机增援相当频繁，要做好持久战的准备，特别是补给点旁的敌机要优先消灭，以确保补给不会中断。ACE机登场后就直接用SP技，这关有充足的SP来源，基本不会出现SP不够用的情况。

セブンソード

胜利条件	敌方基地破坏	失败条件	ガンダムキュリオス击坠
难度	Lv3	时间	10分钟

敌方基地在区域C，但全灭区域A的杂兵后可以先前往区域B，保护主天使高达和击破区域B的ACE机都有额外奖励。完成后建议从区域A去区域C，顺路把从区域C侵入的杂兵消灭。区域C的的基地血很多，嫌普通攻击效率太低的话可以让德天使高达用SP技破坏，自机的SP技则留给ACE机。

暴かれる力

胜利条件	ティエレンタオツー击坠	难度	Lv3
失败条件	我方母舰或ガンダムキュリオス击坠	时间	10分钟

德天使高达的主武器比较奇怪，虽然威力巨大，但需要按住按键持续发射，并用方向键手动调节枪口，使用难度上较高，所以对付杂兵最好是用副武器，对付ACE机时再用主武器。这关的构成和上一关差不多，先去区域B支援主天使高达击坠，击破区域B的铁人桃子后区域C会出现谢尔盖专用铁人宇宙型，再把谢尔盖专用铁人宇宙型击破就能过关。

共振する者

胜利条件	ティエレン宇宙型（セルゲイ机）击坠				
失败条件	母舰或ガンダムヴァーチェ击坠	难度	Lv3	时间	10分钟

构成和上一关一样，但流程相反，需要先去区域C把谢尔盖专用铁人宇宙型击破，这样铁人桃子就会在区域B出现，接下来要做什么就不要多说了吧。

ガンダム卤获作战

胜利条件	高达任意一机击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv4	时间	13分钟

和原作一样的高达捕获作战，使用的机体是人革连的铁人桃子。四架高达的分布为主天使高达在区域B，德天使高达在区域C，剩下的高达和敌方母舰在区域D，只要击破其中一架高达并成功脱离就可过关，当然全灭敌机也是可以过关的，只不过难度很高就是。区域B和区域C有友军帮忙，高达被击破后还会复活一次，区域D的高达虽然不会复活，但要同时面对两架高达和一艘母舰，可以说哪边都不轻松。由于铁人桃子的武器命中很差，这里建议选机动性较差的德天使高达，战斗中尽量让僚机配合攻击，如果中了僚机的黏着弹命中的话就近身使用SP技。

折れた翼

胜利条件	UNION部队全灭	失败条件	ガンダムデュナメス击坠
难度	Lv4	时间	15分钟

原作中三大势力使用人海战术围堵高达的关卡，敌人的数量非常多，很容易遭到围攻，战斗时切忌急进，以安全优先逐步推进。一开始力天使高达就在区域B遭到UNION部队的围困，消灭完区域A的杂兵后就要第一时间赶去救援。UNION部队前期只有杂兵，敌方ACE机要在杂兵全灭后才会登场，三架ACE机里只有格拉汉姆（グラハム）的有威胁，使用SP技的时候注意别弄错对象了。成功救出力天使高达后胜利条件会改为击坠区域D的阿格莉沙并脱离，如果此时SP不够的话可以去区域C和区域E打杂兵积累。

抱きしめたいな、ガンダム

胜利条件	ガンダムデュナメス击坠	失败条件	自机击坠
难度	Lv5	时间	15分钟

难度主要体现在机体性能差距上，好在这关给的机体主武器2性能还不错，下大力改造可以使战斗轻松不少。战斗中只要按住攻击键再不断横向移动力天使高达就拿我们没辙了，结合僚机的连射能令其站起来后又会很快倒地，基本没有还手的余地，如此循环很快就能进入第二阶段。第二阶段在区域B进行，此时座天使高达Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ型也会加入战局，帮助力天使高达的是座天使高达Ⅰ型，需要把它们两机都击坠才能过关，不过只要按照之前的打法，过关也只是时间问题。另外击坠这关里的其他高达都有额外奖励，时间有剩余的话可以挑战一下。

绝望の锁

胜利条件	AEU部队击坠	失败条件	ガンダムエクシア击坠
难度	Lv5	时间	15分钟

力天使高达版的“折れた翼”，这次要拯救的目标换成了能天使高达。力天使高达的射击武器很强，主武器1对应远距离，主武器2对应近距离，打起来很轻松。想快速过关就直接按顺序消灭区域A、C、B的敌人，区域D和区域E同样是是拿来赚取额外奖励的。

刹那

胜利条件	ガンダムスローネツヴァイ击坠				
失败条件	自机击坠	难度	Lv5	时间	5分钟

分为两个部分的关卡，第一部分在区域A进行，目标是被萨谢斯抢走的座天使高达Ⅱ型，区域内有少量的杂兵，可以先消灭它们来累积SP，待触发剧情Trans-Am系统发动后，再结合SP技重创座天使高达Ⅱ型。

第二部分就是原作的最后一话，为了保证母舰的安全，事先得消灭区域B、C、D、E的国连军。最后区域F就是和最终BOSS决战的场所，BOSS的第一形态是MA，MA的致命弱点是无法立即攻击背后的目标，所以我们只要绕到它背后来打就万无一失了。击坠MA后BOSS的MS形态才会出场，这时就不用客气了，每人先给一发SP技后再说，不过千万别把SP用完，因为击坠BOSS后阴魂不散的格拉汉姆会再次登场，还要留一部分SP来对付他。

世界を止めて

胜利条件	ガンダムスローネツヴァイ击坠				
失败条件	我方母舰击坠	难度	Lv5	时间	18分钟

力天使高达视角的最后一关，没有“刹那”的第一部分。关卡开始同样要先对付萨谢斯的座天使高达Ⅱ型，它的速度非常快，可以用力天使高达的主武器2并结合Trans-Am系统来打，当座天使高达Ⅱ型的HP降到四分之三时就会撤退，需要把区域D的国连军母舰击坠他才会再次出现。国连军的数量非常多，而且区域B和区域C都有ACE机把守，可以先适当地消灭杂兵，等有足够的SP后再对付ACE，HP不足的话就回区域A回复。在区域D再次出现的座天使高达Ⅱ型为满HP，再次将其HP削减到一定程度它就会移动到决战的区域E，进入前记得先把HP和SP都补满，这样才有万全的保证。

终わりなき诗

胜利条件	GN-X（コーラサワー机）击坠	失败条件	我方母舰击坠
难度	Lv5	时间	18分钟

基本上就是“刹那”的第二部分，使用机体改为了提耶利亚的娜德雷高达。最初的胜利条件为击坠区域D的柯拉萨温专用GN-X，号称“不死男”的他被击落后还会复活一次，不过复活后能力还是一样低，再次将其击落就能开启与最终BOSS对决的区域E。另外娜德雷高达的SP技比较特殊，使用后整个区域的敌机无法行动，时间根据累积的SP量而定，利用这一点，可以趁机让僚机对BOSS使用SP技。

二つの心

胜利条件	GN-X（セルゲイ机）&GN-X（ピリース机）击坠				
失败条件	我方母舰击坠	难度	Lv5	时间	18分钟

主天使高达的最后一关，和其他主角的没有太大的区别。两架目标ACE机同样在区域D，完成最初的胜利条件后区域E开启，最终BOSS就在里面等着我们了，决战时记得多利用的Trans-Am系统，还有BOSS使用SP技的话一定要防御。

世界の歪み

胜利条件	敌军全灭	失败条件	我方母舰击坠
难度	Lv1	时间	5分钟

以反派萨谢斯为视点的最后一关，共有两个部分。第一部分初期的对手是座天使高达Ⅰ型和Ⅲ型，其中Ⅲ型比较喜欢用SP技，这招发动后会使我方无法锁定，这段时间只能回避，很浪费时间，因此最好是先将其击坠。Ⅰ型就没那么难缠了，HP低于一定程度后只会用超级模式，用普通武器打就好了，SP留给最后登场的能天使高达。

第二部分的胜利条件是击坠天人的母舰和3架高达，最初只有两架高达，当消灭其中一架高达后，装备了GN装甲的力天使高达会在区域E登场。GN装甲力天使高达的移动方式类似MA，所以从背后死角攻击的方法对它也有效，当它HP低于一定程度后就会移动到决战的区域F。另外要注意这关没有杂兵，SP会比较吃紧，SP不够时可以在无敌机的区域恢复一下再战。



同屏敌机数有所增加，关卡换成了走格子的玩法，如果格斗攻击的手感再加强一点的话，就整一个掌机版的“高达无双”了，不知道制作人有没有发现这一点呢（笑）。不过说真的，如果系列真的能进化成像“无双”那样我举双手赞成。



以觉醒的无双豪情，覆灭魔王始皇帝的帝国野望！

“《真·三国无双 联合突袭》系列”的最新作于3月11日再次登陆PSP平台，游戏在保留部分前作系统的基础上，对系统进行了大幅的革新和强化，新增加了武器OD、武器强化系统等等，游戏的内容相比较前作也有了大幅的增加，超多的任务种类，可使用角色多达53名，再加上可以自定义任务，使得联机系统再次增加了活力，看到这里。喜欢“《无双》系列”的你又怎么能错过呢？

真·三國無双 MULTI RAID 2 マルチレイド

文 ダリウス（Levelup.cn）
编 马修 美编 Juxi

光环视频收录 POCKET HALO

推荐度 A

PLAYSTATION PORTABLE

真·三国无双 联合突袭2	Koei	ACT	2010年3月11日	日版
真·三国无双 マルチレイド 2	1～4人	5040日元	无对应周边	

操作篇

战斗特殊操作一览

操作	方法
真·无双觉醒	觉醒槽全满同时按下△+○
无双乱舞	觉醒状态下，觉醒槽一半以上同时按下△+○
蓄力攻击	长按△
空中特殊攻击	跳跃中按十字↓键+△
冲刺强攻击	冲刺中+滑杆方向+△
冲刺特殊攻击	冲刺中+△
武器OD状态	觉醒槽一定值以上△+□
辅助回复技能	觉醒槽一定值以上长按○
指示NPC武将	同时按下L+R键后再按指定键

基本操作一览

按键	功能
十字键	锁定敌人，根据按键不同锁定对象会有区别（见锁定部分）
滑杆	角色移动
△	强攻击
□	轻攻击
○	切换武器
×	跳跃/取消
L	防御/受身
R	冲刺
START	开启战场系统菜单
SELECT	切换地图显示方法



城镇菜单一览

装备変更	变更角色的武器装备或武幻等
都市育成	设置都市育成卡片
ステータス	查看角色的状态
环境设定	更改游戏的音量等设定
操作设定	更改特殊操作
セーブ	保存游戏进度
マルチプレイ	进入联机状态
プロフィール	查看玩家的战斗记录以及联机好友
武勇一览	查看玩家的完成度，如无双传收集率，卡片收集率等
おまかせ配信	设置好进入交换状态的武将或任务
コミュニティPT	使用PT点购买游戏的特典内容，一些隐藏武将（如孙悟空等）需要用这个方法才能获得，注意PT点数只能在联机后获得，没有联机条件的玩家建议使用金手指

游戏中的设施

本作的设施相比较前作有了不小的改进，除了取消可以购买道具的よろず屋（本作取消了战场可以携带道具的设定），增加可以进行自创任务的情报屋外，其他的设施也进行了一定程度的更改。设施的成长方法和前作一样，获得武将卡后在都市育成内进行设置，每完成一个任务后都会让对应设施进行成长。设施的经验涨满后与该设施的人对话后，支付指定的素材可以让设施升级，升级后该设施可以进行的活动会增加。当设施成长满级后，该设施的主人还会赠送高级素材奖励玩家。另外要提的是，设施的主人还会随机给予玩家支线任务，完成后也可以得到不错的奖励。

卫兵



与揭示板旁边的卫兵对话可以选择合战（主线剧情）任务，合战任务需要搭配依赖任务才会依次出现，每个篇章会有5个合战任务，完成合战任务后会随机增加一名无双武将，玩家可以在转生祠内改变主角或为共斗武将。

依赖揭示板

进行各种委托任务的地方，随着游戏的进行可进行的任务类型也会增加，以下是揭示板可以接受的所有任务种类一览。

依赖任务	普通任务，合战任务没有出现时进行依赖任务后可以让合战任务出现
无双传任务	取得武将的无双传后可以与该武将进行对决，需要取得武将的无双传后才会出现
友好任务	携带同一武将进行50场战斗后再与城镇出现的该武将对话后可以选择，胜利后可以获得特定的素材
限定任务	有限制条件的任务，完成后的报酬比一般任务要高
霸王（妖仙）上级	完成霸王篇或妖仙篇全任务后出现的升级版任务
回想任务	完成霸王篇或妖仙篇后出现的隐藏任务
魔王再临	完成霸王篇或妖仙篇后出现的隐藏任务

情报屋



本作新增加的城镇设施，玩家可以在这里花钱设定一些自定义任务，设置自定义任务时需要决定玩家想刷的武器、武幻以及地域或属性，决定好后就可以完成设定进行任务了，注意第一次设定需要消耗一定数量的金钱。自定义任务最大的好处就是在设置了武器和武幻后，玩家有很大几率在该任务中刷出制作该武器的素材，当然难度也会比较高，另外做成时会生产任务的珍稀度（レア度），珍稀度越高获得素材的概率也越大，做成后下一次想要再刷的话进入“过去の依頼”即可。除此之外，情报屋还可以出钱打听游戏的一些小秘密，例如BOSS的弱点等等。该设施在升级后可以作出的任务越好，可以打听的情报也会越多。

锻冶屋

锻冶屋的变化不大，当玩家手中收集了素材后交付一定金钱可以前往锻冶屋锻造武器，随着设施的升级能够锻造的武器等级也会越来越好，注意游戏中每个类型武器的最终形态需要使用PT解锁后才能制作。

工房

工房相比较前作有较大的区别，本作不再是在武器上装备战玉来提升武器的能力，并且武器的“力”、“技”和“气”三种模式也取消了，取而代之的是武器的强化系统。根据武器等级的不同，武器可以附加上各种特殊的能力，等级越高的武器能够附加的能力槽数量越多，例如最高级的武器最多能够附加20项特殊能力。想要附加能力必须在战斗得到相对应的强化石后前往工房进行强化，可以强化的能力种类非常多，后期增加的一些强力的能力能够大幅度提升武器的威力。

强化武器需要注意的几点

①强化石的名称后会用+XX数值来表示，数值越高强化后的武器效果越好
②获得强化石时有时候会显示？"，此时需要先在工房鉴定后才能够进行强化
③部分强化石能够增加武器的最大强化槽数
④强化时可以覆盖掉指定的能力或增加同种能力，但不能使同种能力的强化数值相加（如让"攻击力+3"和"攻击力+5"强化在一个强化槽上）

学问所



学问所和前作的变化不大，玩家收集素材后可以在这里制作武幻，武幻的使用方法和装备位置与前作一样，一名武将最多装备四个武幻，分别于双手双脚四个位置，武幻的类型有以下三种，在设施升级后能够制作的武幻也会越来越多（部分强力武幻需要使用PT解锁才能制作）。根据战斗的情况搭配不同的武幻可以让战斗的难度大幅下降。

いつでも发动	装备后即可发生作用的武幻
觉醒时に发动	发动觉醒状态后才会生效的武幻
无双乱舞で发动	发动无双乱舞时生效的武幻，该类武幻必占据左右手两个位置

交易所



交易所在前作的作用比较鸡肋，但在本作中进行了大幅强化，玩家可以将素材和强化道具相互交换，而且随着设施的升级，能够交换的数量和种类也会越来越多，甚至还能用低级素材换到高级素材。

仓库

仓库的作用就是保存玩家战斗中获得的各种素材和强化道具，升级后能够保存的素材数量也会大幅增加。

转生祠

转生祠除了和前作一样可以转生为其他武将外，还可以更改共战武将，另外利用本作的通信功能，玩家还可以与朋友交换武将。

转生	转生成其他可以使用的无双武将
章移动	移动到指定的章节，在篇章解锁后可以移动到另一篇
共斗武将编成	设定更改共同战斗的武将NPC
交换武将一览	利用通信功能与其他玩家交换武将

谜之老人/少女/熊猫

在谜の老人处可以了解到游戏的一些基本信息，而少女和熊猫是前作中就出现的系统了，本作中两者的出现条件还是一样的，在完成任务后回到都市就有可能遇到，不过本作中除了可以与其交换素材外，还可以接受他们的委托任务。

武将卡系统

武将卡是前作中就出现的系统了，本作中不但保留了强化设施的作用，还增加全新的计谋系统，当然不管是哪种系统都可以进行特殊组合，组合后会产生强力的成长效果或特殊效果。本作中武将卡的取得方法有少许的更改，大众脸武将和前作一样，每次任务结束后会随机出现在城中，与其对话即可取得；无双武将需要玩家取得该武将的无双传后再完成该无双传。另外本作中城镇设施也会有卡存在，取得方法为完成他们委托的任务后一定概率取得（谜之老人、少女和熊猫也是这样取得）。

都市育成时设置的卡片数量和前作一样一次可以设置5张，组合后每场战斗结束除了能够让设施成长卡片上该武将指定的项目数值外，根据组合的不同还会产生特殊的组合成长效果。

继承

本作可以继承前作《真·三国无双—联合突袭》的存档，继承后玩家可以获得4个全新的面具"大パンダ面"、"魏凤大头面"、"吴虎大头面"、"蜀龙大头面"至于效果嘛，还是留着给玩家自己发现吧。

武将入手



游戏初期一共有44名武将，每完成一个篇章的合战任务可以随机加入一名武将，两个篇章全部完成的情况下可以得到40名武将，再算上初期选择的1名武将，剩下的3名武将必须打上级篇的主线任务后才能获得。另外，他势力的武将比较特殊，需要玩家在达成一定条件后，使用PT点在コミュニティPT选项中购买才能使用（PT点必须联机才能获得），另外要注意的是吕布这名特殊武将，该武将的出现方法和其他武将一样是完成任务后随机出现。

吕布	完成任务后随机出现
伏羲	霸王篇第一章完成后使用PT购买
女娲	霸王篇第三章完成后使用PT购买
孙悟空	妖仙篇第一章完成后使用PT购买
三藏法师	妖仙篇第三章完成后使用PT购买
虞美人	霸王篇全任务完成后使用PT购买
穆王	妖仙篇全任务完成后使用PT购买
项羽	霸王上级全完成后使用PT购买
西王母	妖仙上级全完成后使用PT购买

战斗系统篇

战斗前的菜单一览

计策	设置武将卡计策
装备变更	变更角色的武器装备和武幻装备
难易度	变更关卡的难度，难度越高打倒敌人后获得的素材质量也越好
出击	开始任务
中止	中止任务回城

战斗中菜单

クエスト情报	查看任务情报
ステータス	查看我方武将状态
都市に归还	放弃任务返回都市
环境设定	更改游戏的音量等设定
操作设定	更改特殊操作
操作方法	查看操作方法

武器OD系统（オ-バ-ドライブ）

武器OD是本作中新增加的系统，玩家的觉醒槽在一定程度以上后可以同时按下□+△键发动，发动后武器会具有以下特征：①武器的攻击力和攻击范围上升；②在被敌人反击时，可以发动武器OD来破解自身的硬直状态；③武器OD状态下可以增加特殊攻击，根据武器的不同特殊攻击会有区别；④武器OD持续一段时间后会回复，可以用武幻或计谋延长时间。

1.剑系武器

最常见的武器，基本特点是攻击速度快会心一击率高。

OD特征 ①每连击达到20Hit时按△键可以发出特殊的终结攻击技，威力要比普通的大很多（注意是每20HIT都可以发动，如果玩家在39HIT发动了一次，那么40以后立刻按△键又可以发动一次，前80HIT可以进行累计）

②通常攻击后连接强攻击必定是会心一击

③攻击时能够打消敌人的弹攻击（例如砍掉弓箭）

④防御会心一击以外的攻击不会被破防

2.枪系武器

攻击范围广，空中作战优秀的武器，可以轻松将敌人打至空中追击

OD特征 ①地上攻击后按×键可将敌人打到空中进行追击。

②在进行通常连击时可以连接冲刺攻击

③冲刺中受到攻击也不会被打断

④在地面时攻击力和防御力会下降

3.戟系武器

档格能力非常优秀的武器，可以使出强力的防御反击技，但防御力较差。

OD特征 ①防御中按□键可使出防御反击技

②防御反击技中按下△键可使出反击终结技

③攻击中如果受到敌人攻击的话伤害会增加

④体力较低时防御力和攻击力会上升

4.棍系武器

强攻击和蓄力攻击较强的武器，能够使出双重蓄力攻击，但移动速度慢

OD特征 ①强攻击蓄力中将摇杆旋转一圈可使出波动攻击

②强攻击蓄力中按下△键可以连续使用双重蓄 攻击

③从敌人背后攻击能让敌人进入眩晕状态

④装备棍时移动速度会下降

⑤在空中时防御力会下降

5.弓系武器

远距离攻击系武器，射程长，蓄力攻击能够使出大范围攻击是其特点

OD特征 ①强攻击蓄力可以同时锁定多名敌人

②横方向冲刺中按下□键能够使出移动射击

③对陷入异常状态“眩晕”或“冻结”的敌人能够造成大伤害

④冲刺中被敌人攻击的话会受到大伤害

⑤会根据攻击目标的距离近远增加或减少伤害

6.术系武器

法师系武器，攻击距离长且快，适合进行后方支援和回复的武器

OD特征 ①空中也可以使用强攻击发动蓄力攻击

②强攻击蓄力时按下R键能够使附加的攻击属性变化

③支援技能发动所需要的觉醒槽要比其他武器少

④会根据攻击目标的距离近远增加或减少伤害



武器相性



武器相性是前作就存在的系统了，不同的武器对不同的敌人相性也会有所区别，相性越好的武器攻击敌人时伤害也会越高，具体什么样的武器对敌人时的相性主要由以下两点来决定，即敌人的类型和敌人的属性。最终的结果可以在锁定该敌人后看出来，锁定敌人后锁定圈依次为蓝色＞绿色＞黄色＞橙色＞红色，也就是说当锁定时锁定圈为蓝色时攻击敌人伤害最高，锁定圈为红色时伤害最低，玩家可以根据敌人的情况适当的切换武器来达成最好的效果（★越多表示对该类型敌人的伤害越高）。

使用武器类型/对敌人的相性	轻兵	重兵	术兵	动物	固定兵器	轻兵器	重兵器	小魔兽	大魔兽	巨大魔兽
剑	5星	3星	1星	4星	2星	4星	2星	3星	1星	4星
枪	4星	2星	4星	3星	2星	3星	3星	3星	3星	4星
戟	3星	5星	2星	3星	4星	1星	3星	1星	4星	4星
棍	3星	4星	2星	1星	5星	2星	5星	1星	4星	4星
弓	3星	2星	5星	4星	1星	3星	2星	4星	1星	3星
术	2星	3星	4星	5星	1星	4星	2星	4星	2星	3星

属性相克系统

属性相克系统是前作中就具有的系统了，本作中依旧保留了下来，游戏中一共有7种属性，7种属性相互克制，在攻击敌人时可以从武将的体力槽旁边看到敌人的具体属性，使用对应属性攻击敌人可以造成敌人更大的伤害，玩家可以根据战场的具体情况给武器附加不同的属性来增加战斗效率，另外，在使用不同的属性攻击还可以给敌人造成不同的异常状态，具体状态如下表。全属性抵抗的敌人会以盾牌表示，此时不管用什么属性都只能造成小伤害。而没有任何属性标记的话则表示该敌人不论用什么属性都能够造成大伤害。

属性名称	被克制属性	克制属性	可造成的异常状态
火	水	金	燃烧
金	火	木	气绝
木	金	土	毒
土	木	水	重力
水	土	火	冻结
阴	阳	阳	封印
阳	阴	阴	解放

异常状态一览

本作的异常状态相比较一代增加了不少的种类，除了有对应新武器系统的状态外，大部分异常状态也保留了下来，玩家在攻击时可以从自身状态或敌人名字后显示的小图标来判断具体是什么异常状态，以便能够更好地配合或躲避攻击。

状态	效果
毒	体力随着时间徐徐减少
燃烧	体力会随着时间徐徐减少，在地上时会很快回复，在空中时不会回复
重力	无法进行跳跃
气绝	无法行动，连打○、□△×键会加快回复速度
冻结	无法行动，受到攻击后会回复
封印	觉醒状态或武器OD状态无法发动
解放	无法进行防御，觉醒槽会随着时间徐徐减少
咒い	一定时间内行动速度降低
病气	无法回复体力
石化	一定时间内，无法进行任何行动
幻惑	一定时间内无法进行锁定
混乱	一定时间内移动速度降低
无力	无法给予敌人伤害
天罚	行动时自己也会受到伤害
冻伤	一定时间内行动不能，且体力会随着时间徐徐减少
感电	一定时间内无法行动，且体力会随着时间徐徐减少
足枷	一定时间内无法跳跃，且体力会随着时间徐徐减少
绝望	体力和觉醒槽随时间徐徐减少
混沌	辅助技能、觉醒状态和武器OD无法使用，同时无法进行防御

共斗武将指令系统

当玩家进行单机游戏时，可以最多携带3名NPC登场，登场的NPC会辅助我方进行攻击或回复，本作中最体贴的地方在于玩家可以对NPC同伴下达具体的指令，使同伴的实用性也大大上升，根据关卡的特点挑选使用不同武器的同伴和共战技能，能够让玩家的攻关效率大增。



NPC指令一览

以下为单机模式下的指令，默认操作为同时按下L+R键后出现选项

按键	指令
○	优先攻击武将
△	优先攻击兵器
□	优先攻击杂兵
×	自由行动
△+○	与玩家攻击的目标相同

真・无双觉醒与无双乱舞

玩过“《无双》系列”的玩家对这个都不会陌生，当玩家的觉醒槽累计满后同时按下○+△即可进入“真・无双觉醒”状态，觉醒状态下角色的全能力都会大幅提升，与前作不同的是本作进入觉醒状态后不会再消耗无双槽来维持，可以一直持续到战斗结束或角色死亡，在觉醒状态下角色的觉醒槽累计一半以上时再次按下○+△即可发动威力强大的“无双乱舞”，无双乱舞会消耗玩家所有的觉醒槽，根据觉醒槽的多少发动后的攻击力也会有所区别。最后值得一体的是，本作的觉醒槽取消了蓄力积累，玩家只能通过攻击、被攻击或者拾取回复道具来累计体力槽下方的觉醒槽。

队伍槽

进入战斗后画面右下角会出现一个圆形的槽，这条槽就是玩家的队伍槽，当玩家死亡时会减少一点用来复活玩家，如果全部减完后玩家再次死亡，任务就会失败。队伍槽根据游戏的难度高低，减少的量也会有所变化，难度越高减少得越多。注意玩家NPC同伴死亡的话，队伍槽是不会受到影响的，但在一定时间内无法出战，必须等上一段时间才会再次参战。



无双传

无双传的取得和前作有了很大的区别，首先取得的条件不再是在指定的关卡内取得，而是在将可以使用武将编为共斗武将后，随便完成一个任务即可获得，无双传玩中家需要在15分钟内将该武将击倒，胜利后除了可以获得特定的素材外，还可以得到该武将的卡片作为奖励。



共斗技能与辅助技能



这两个是本作的新系统。辅助技能其实就是所有武将共通的回复技能，长按○后再控制方向键可以消耗一定的觉醒槽给我方指定角色使用回复HP的技能。共斗技能则是每个武将特有的能力，将其编排到队伍中进入战场就能自动发挥效果，如“移动力上升”或“攻击力上升”等，单个的武将能力发挥效果可能不明显，但配合对应的武幻或计谋后就相当有效了。

共斗技能	效果
攻击力上升	武器的物理攻击力上升，对同区域内我方队伍全体成员生效
破坏力上升	对门或高台等物体的伤害上升，对同区域内我方队伍全体成员生效
移动力上升	同区域内我方队伍的移动力上升
觉醒力上升	击破敌人时觉醒槽增加量上升，对同区域内我方队伍全体成员生效
士气强化	死亡时队伍槽减少量下降，对同区域内我方队伍全体成员生效
武勋增加	击破敌人时获得的武勋增加，对同区域内我方队伍全体成员生效
属性力上升	武器的属性攻击力上升，对同区域内我方队伍全体成员生效
幸运	打倒敌人后掉落道具率上升，对同区域内我方队伍全体成员生效

区域任务与连击奖励

区域任务是本作中新增加的奖励系统，当玩家进入战场的某区域时，画面的左上角有可能出现“XX分钟歼灭XX敌人”或“破坏XX兵器”的要求，这就是区域任务。按照该要求完成任务的话，该区域中会出现一个绿色的宝箱，开启后可能获得未鉴定或已经鉴定的武器强化素材，宝箱出现后会在小地图发光，很容易辨认，一场战斗一般都会有两个区域有任务出现，积极完成任务能获得更多的强化素材来强化武器。而连击奖励是当玩家连击到10HIT以上后再击破敌人可以掉落体力回复道具或觉醒回复道具，体力不支的时候可以使用该方法进行回复。



连携攻击



当玩家和我方NPC一起攻击敌人时，敌人体力槽下方会出现有“MULTL ATTACK”字样的黄色槽，这就是本作中新增加的连携攻击槽，连携攻击槽出现后会随着玩家的攻击而徐徐减少，当槽减到0时将敌方就会掉落素材，因此一但出现该槽后进行积极的攻击能够得到更多的素材。



锁定系统

锁定系统在本作中进行了更加体贴的设定，使玩家在锁定不同的敌人的时更加方便，一般来说默认十字键↓键为锁定离玩家最近的目标（或解除锁定），↑键为锁定BOSS或特殊敌人，锁定中按←/→键可以在锁定角色之间切换，另外还有两种锁定方式，玩家可以在战斗中按START键进行更改。



计谋系统

计略是本作新加的要素，每次战斗前可以设置4名武将卡片，这些卡片配置后会在指定区域对我方产生各种不同的效果来辅助我方战斗，在设定前可以决定想要发动的区域，设定好后当玩家在战斗中进入该区域即可自动发动，注意发动后所有的效果会持续一定时间后自动消失，另外在同一区域如果设置了两种以上的效果的话那么最终只能产生一种效果，因此在设置时一定要注意不要重复设置。另外同一名武将卡在一场战斗只能设置一次，有多种组合方案的武将也先考虑好使用什么组合，组合后发动的效果种类非常多，后期取得强力无双武将卡还会有一定时间内不受伤害的强力效果，适当搭配能够使战斗的效率更高，以下是所有武将卡的计谋组合方案。

组合名称	组合人物	效果
三国の鼎立	曹操/孙坚/刘备	我方不会受到伤害
曹家の威光	曹操/曹丕/曹仁	对敌人的物理相性最高
孙家の纽带	孙坚/孙策/孙权/孙尚香	共斗技能大幅度强化
义兄弟の酒杯	刘备/关羽/张飞	武器OD的持续时间大幅增加
赤壁の大火	周瑜/诸葛亮/黄盖/曹操	我方火属性的攻击力大幅上升
潼关の河水	马超/许诸/曹操	我方水属性的攻击力大幅上升
军师の神算	诸葛亮/司马懿/周瑜	对敌方的属性相性最高

组合名称	组合人物	效果
武の极み	关羽/张辽/徐晃	我方的攻击力大幅上升
袁家の荣光	袁绍/张郃/甄姬	敌方有几率掉落金块
袁家の武威	袁绍/颜良/文丑	我方的武勋大幅加算
黄天の秘仪	张角/张宝/张梁	给敌方附加异常状态“天罚”
南中の刚力	孟获/阿会喃/金环三结	对杂兵攻击有概率一击必杀
连环の计	吕布/董卓/貂禅	给敌方附加异常状态“足枷”
孙吴の知谋	周瑜/陆逊/吕蒙	给敌方附加异常状态“幻惑”
异界の客将	孙悟空/三丈法师/伏曦/女娲	我方长时间不会受到伤害
店员の鼓舞	锻造师/师范/交易员/仓库番	共斗技能大幅强化
绝望の深渊	始皇帝/觉醒始皇帝/项羽/黄泉	敌我双方的体力大幅减少
皇帝の威光	始皇帝/觉醒始皇帝	给敌方附加异常状态“石化”
仙界の武威	伏曦/女娲	对敌人的物理相性最高
店员の支援	工房职人/情报屋	回复无双槽的道具出现率增加
生命の流转	西王母/黄泉	给敌方附加异常状态“无力”
至爱の绊	曹丕/甄姬	敌方的属性力大幅下降
宠爱の绊	周瑜/小乔	味方一定时间内幸运上升
仁爱の绊	诸葛亮/月英	我方的属性力大幅上升
忠爱の绊	吕布/貂蝉	敌方的抵抗力大幅下降
纯爱の绊	刘备/孙尚香	我方的武勋大幅增加
深爱の绊	孙策/大乔	我方长时间可以进行浮游
天竺への道	孙悟空/三藏法师	无双槽徐徐回复
垓下の歌	项羽/虞美人	无双槽徐徐回复
愈しの爱娇	少女/熊猫	体力徐徐回复
昆仑の安らぎ	穆王/西王母	体力徐徐回复
霸之道	曹操/项羽	敌方的体力大幅减少
夏侯の气炎	夏侯渊/夏侯	敌方的防御力大幅下降
忠义の信	孙权/周泰	敌方的攻击力大幅下降
父子の武	关羽/关平	敌方体力大幅减少
宠姬の舞	董卓/貂蝉	我方的抵抗力大幅上升
宿敌の缘	曹操/袁绍	敌方的抵抗力下降
巨魁の刚勇	典韦/许诸	敌方的移动速度下降
腹心の友	周瑜/孙策	敌方的防御力大幅下降
绝美の共演	张郃/夏侯渊	我方的移动速度上升
水鱼の交わり	刘备/诸葛亮	我方的抵抗力大幅上升
师弟の知谋	诸葛亮/姜维	我方的防御力大幅上升
龙凤の目觉め	诸葛亮/庞统	武器OD的持续时间延长
知勇の教え	陆逊/吕蒙	对妖兽和魔兽的攻击力上升
月华の羞じらい	大乔/小乔	体力回复道具的出现率增加
返礼の歌	曹操/蔡文姬	觉醒槽回复的道具出现率增加
才女の支援	蔡文姬/月英	熟练度对攻击回数的限制解除
青红の剑	赵云/夏侯恩	熟练度对攻击回数的限制解除
因缘の友	甘宁/凌统	共斗武将的能力强化
七度の捕缚	诸葛亮/孟获	给敌方附加异常状态“感电”
反骨の相	诸葛亮/魏延	给敌方附加异常状态“诅い”

组合名称	组合人物	效果
交刃の宿命	夏侯惇/关羽	我方的武勋增加
刃下の信义	孙策/太史慈	我方的攻击力上升
老将の矜持	黄盖/黄忠	我方的抵抗力上升
次代の俊英	陆逊/姜维	我方的属性力上升
神弓の竞演	黄忠/夏侯渊	敌方的属性力下降
合肥の飞骑	孙权/张辽	我方可以进行浮游
髀肉の叹	刘备/刘表	体力回复道具的出现率增加
父子の豪胆	张飞/张苞	敌方的防御力下降
西凉の绊	马超/马岱	敌方的攻击力下降
暴威の手纲	吕布/陈宫	我方的防御力少许上升
街亭の泪	诸葛亮/马谡	敌方的抵抗力少许下升
诸葛亮の才知	诸葛亮/诸葛瑾	我方的抵抗力少许上升
混乱の计	迷の老人+属性为木的卡片	给敌方附加异常状态“混乱”
幻惑の计	迷の老人+属性为火的卡片	给敌方附加异常状态“幻惑”
足枷の计	迷の老人+属性为土的卡片	给敌方附加异常状态“足枷”
感电の计	迷の老人+属性为金的卡片	给敌方附加异常状态“感电”
冻伤の计	迷の老人+属性为水的卡片	给敌方附加异常状态“冻伤”
混沌の计	迷の老人+属性为阴的卡片	给敌方附加异常状态“混沌”
绝望の计	迷の老人+属性为阳的卡片	给敌方附加异常状态“绝望”
护卫の极意	卫兵卡片+阶级为将的任意卡片	我方的防御力大幅上升
护卫の心得	卫兵卡片+阶级为武的任意卡片	我方的防御力上升
将器の威义	阶级为将的任意四张卡片	敌方的体力减少
毒の计・二式	属性为木的任意四张卡片	敌方长时间陷入木属性的异常状态
燃烧计・二式	属性为火的任意四张卡片	敌方长时间陷入火属性的异常状态
重力计・二式	属性为土的任意四张卡片	敌方长时间陷入土属性的异常状态
气绝计・二式	属性为金的任意四张卡片	敌方长时间陷入金属性的异常状态
冻结计・二式	属性为水的任意四张卡片	敌方长时间陷入水属性的异常状态
封印计・二式	属性为阴的任意四张卡片	敌方长时间陷入阴属性的异常状态
解放计・二式	属性为阳的任意四张卡片	敌方长时间陷入阳属性的异常状态
知略の大盾	阶级为知的任意四张卡片	敌方的攻击力下降
武勇の大矛	阶级为武的任意四张卡片	敌方的防御力下降
曹魏的凤翼	魏国势力的任意四张卡片	魏国势力武将的武勋大幅增加
孙吴の虎牙	吴国势力的任意四张卡片	吴国势力武将的武勋大幅增加
蜀汉の龙爪	蜀国势力的任意四张卡片	蜀国势力武将的武勋大幅增加
群雄の血盟	他势力的任意四张卡片	他势力武将的武勋大幅增加
将器の贯禄	阶级为将的任意两张卡片	敌方的体力少量减少
毒の计	属性为木的任意两张卡片	让敌方陷入木属性的异常状态
燃烧の计	属性为火的任意两张卡片	让敌方陷入火属性的异常状态
重力の计	属性为土的任意两张卡片	让敌方陷入土属性的异常状态
气绝の计	属性为金的任意两张卡片	让敌方陷入金属性的异常状态
冻结の计	属性为水的任意两张卡片	让敌方陷入水属性的异常状态
封印の计	属性为阴的任意两张卡片	让敌方陷入阴属性的异常状态
解放の计	属性为阳的任意两张卡片	让敌方陷入阳属性的异常状态
知略之盾	阶级为知的任意两张卡片	敌方的攻击力少许下降
武勇之矛	阶级为武的任意两张卡片	敌方的防御力少许下降
曹魏の霸道	魏国势力的任意两张卡片	魏国武将的武勋增加
孙吴の连带	吴国势力的任意两张卡片	吴国武将的武勋增加
蜀汉の大志	蜀国势力的任意两张卡片	蜀国武将的武勋增加
群雄の连合	他势力的任意两张卡片	他势力武将的武勋增加

全章节

全任务要点攻略

序章

指南关

チュートリアル

教学关卡，多熟悉一下战斗操作，全灭敌人或等时间结束都可以过关。

依赖任务

长安の异变

①区域4有特殊的地柱炮可以破坏，破坏两个后过关能够得到“大地の魂”奖励。

②空中的术师可以锁定后换远程攻击击破。

③区域4的高低落差比较大，而目标任务敌人“幻影剑士”位置比较分散，多使用十字键↑来锁定目标的位置，攻击时尽量不要将其打下高台，否则来回非常麻烦。

合战任务

始皇帝复活

①第2个区域开始会出现特殊任务，完成后会场景内会出现特殊道具作为奖励，以后的区域都会随机出现。

②第2个区域击倒所有敌兵后开门，无伤全灭敌人的话过关能够得到“古纸の札”。

③秦始皇必会使用瞬移，当其出现在远处时可以切换成远程武器攻击，他的飞行道具附带冰冻效果，不过可以防御。一定时间没将其打倒的话会自动过关，将其打倒过关后会获得“麻纽”

妖仙篇

第一章



依赖任务

战场の内侦者

①特殊目标赵高会在第2个区域出现，在限定时间内不击倒他的话他会撤退，将其击倒过关后获得“黑炭”。

②特殊目标二中的妖兽指的是关卡中出现的瞬移蝶，累计击倒10只后可以获得“月光石”。

埋伏看破



①区域1和区域2必须击破指定的敌人才会开门，区域2必须击倒所有敌人才会开门。

②每次开门后限制的时间都会增加。

③BOSS周章出现的位置是随机的，不过他只会在区域4、6和7之间出现。

④特殊任务敌人“瞬动碟”会在一定时间后出现，出现时小地图上会有提示。

二つの军路

①区域3的道路必须攻击操作杆后才会开启，注意开启后有时间限制。

②特殊目标之一“钢壳猿”位于区域4中。

③区域2会一次出现两名敌武将。

④最终区域必须击倒两名以上的武将才会开门，推荐优先击倒赵高，他会使用计略，击破霍去疾的话会直接结束战斗，特殊目标二的内容包括这里出现的2名武将。

希なる访问者

①每个区域都会出现一个指定魔物“剑翼鸟”，将其全部击倒后到达G区域即可过关。

②区域2的敌人比较分散，要达成区域奖励的玩家多探索一下。

③特殊目标之一的“伍徐”会随机出现在任意区域中。



船上の激战

①敌人一共有4波，最后一波敌人中敌方武将会一起出现。

②当画面提示“敌方不稳…气”时表示敌方有可能释放火计，必须在1分钟左右打倒敌方武将才能达成特殊目标之一。

彷徨の山路

①区域1的问题提示“土、赛の目、死と衰退”时前往区域2，提示“震或星图”时前往区域3。

②区域4的问题按照提示可得知生者是“邓宗”，优先将其打倒会直接开门，注意先打倒其他武将的话不但算回答错误，也要全部消灭武将才会开门。

③按照右上的“木台”，左上的“雷台”，下方的“炎台”，上方的“冰台”和中央的“土台”顺序击破即为回答正确，三个问题全部正确达成特殊目标二。

④特殊目标之一需要5分钟内打倒区域7即可。

合战任务

九江の战い

①第2个区域内必须将两名武将击破才会打开城门

②区域3和4只能选择一条道路前进，并且必须将所有的敌人包括战车全部破坏才会出现特殊奖励。

③优先击破吴广，之后在对付真·辟邪，注意真·辟邪的正面吐火攻击威力相当大。攻击它的头部和角是弱点，连续攻击后能够让它倒地。

江陵制压战

①特殊目标二需要玩家进入区域1时等待司马懿出现提示，接着进入区域3破坏所有地柱炮后，击倒增援而来的武将，再进入地图6即可。

②BOSS战优先击倒周章，蛇面的攻击范围和攻击力都很高，不论远近都占不到便宜，其HP降低到一定程度后会使用分身，继续攻击本体将其HP降低到一定程度后两蛇面会相互医疗——推荐使用弓箭等远程武器攻击。

白帝城の战い

①开始后进入区域2击破两名武将，接着进入区域3击破所有的“妖力台”即可完成特殊目标之二。

②特殊目标二的魔物“闪光灵”会在区域5出现。

③BOSS李斯消失后攻击场景内蹲着的兵马俑即可让他出现。

巴蜀讨伐战

①区域1击倒李斯后进入区域2～5，会出现4个李斯分身，注意关卡李斯携带的兵种，其中有一个除了法师外还会参杂其他的杂兵（死兵或隐者），那一个就是李斯的真身，优先将其击倒后可以达成特殊目标二。

②将李斯真身击倒后出现穆王，再将其击倒，进入最后区域注意会出现多个武将，优先击倒其他武将再最后击倒李斯，可以达成特殊目标一。

成都夺还战

①区域1～4每待上一段时间后会出现结界台，全部破坏4个够可以进去区域5。

②区域5，黄泉会与穆王一起出现，攻击一段时间后穆王和黄泉都会转移到其他地图，优先击破穆王可以达成特殊目标一。

③黄泉的空中黑球攻击威力很高，不要与其进行空战，推荐在地面放冷箭。

第二章



依赖任务

三重の包围网

①杂兵的难度大幅增加，想要达成特殊目标不要过多纠缠目标以外的敌人。

②一次消灭区域1、3、5的武将可以打开区域2、4、6的通路，进入后按照要求击倒指定的敌人和兵器（区域6需要击倒空中的妖术兵）后可以制压该区域，达成特殊目标一。

③初期的实力基本上不可能同时完成两个特殊目标，可以考虑后期完成目标二。

八骏の关

①除了区域10和4外其他8个区域消灭特殊敌人或全灭杂兵都会出现结界台，全部破坏可以达成特殊目标一。

②先消灭区域7、6、5、8后东边区域压制，之后进入区域10会出现伏兵，击破武将可以达成特殊目标二。

③本关想要达成所有条件时间比较紧，不要和目标外的敌人纠缠。

闭ざされた城

①先击破区域1、2、4区域的指定敌人后，区域3的敌人才会出现。

②击破4个区域的指定敌人后区域5可以进入，打倒“豪腕鬼”可以达成特殊目标一。

③特殊目标二的任务需要在五分钟之内达成进入区域5的条件。



防战の要

①区域2～6为防御据点，BOSS一开始会在4～6移动，攻击他到一定程度后他会移动到下一个区域，如此反复直到将其击退可以完成特殊目标一。

②击退BOSS后，他会在区域1出现，将其打倒后过关，如果一定时间无视他的话据点会陷落，5个防御据点全部陷落任务失败。整个过程在8分钟内完成可以达成特殊目标二。

逃げ出した间者

①区域3、4、5会出现敌方武将，区域1要消灭所有敌人才会开门，想要达成特殊目标一得注意多使用锁定和切换大小地图。

②区域5的武将会逃到区域8，想要达成特殊目标二需要立刻追击

妖塔救出战

①区域4的武将会进行分身，击破1个分身后必须在1分钟内再击破下一个，否则BOSS会再次分身。

②区域6必须将所有杂兵清理完毕才能开门，快速进入区域7后近名“民”可以达成特殊目标一，注意时间要快，超过一定时间后“民”会变成伪物，必须将出现的武将再次击倒后才会出现，这种情况下“民”会在场地内移动，很容易受到攻击而让特殊目标失败。

③区域7会出现两名武将，直接将董医击破后过关。



合战任务

剑暗の战い

①大部分区域的过关条件都是打倒特定敌人或全灭敌人，注意多切换到小地图查看敌人位置快速过关。

②区域3的4个妖力台分别位于地图的四个角落附近。

③穆王会使用防御反击，优先击破他。三首大鹰的弱点在头部，使用空战武器如双剑攻击它可以让其倒地，此时就是猛攻的最好时机。

汉中攻略战

①本关的目标BOSS黑蛇面和蛇面的能力一样，只是属性为阴，将其HP打到一定程度后它会逃离到其他区域内，还会使用分身，每次移动后会回复一定HP，最后在区域6可将击倒。

②蛇面逃入其他区域后会启动该区域的属性台，此时画面会有提示，将该区域的两个属性台击破，反复3次区域后可以达成特殊目标一。

阳平关の战い

①快速击破区域1和区域2的武将后，可以确保阳动作战地点。

②穆王会在区域4出现，快速追击后他会转移，再次追击后他会移动到区域2，此时进入可以发动火计达成特殊目标一。

③最终穆王会移动到区域7，进入后将其击倒过关，达成特殊目标二难度较大，玩家可以后期来挑战。

黄泉阳动战

①开始后快速冲到区域6和3消灭所有的杂兵，接着黄泉会出现，进入她所在的区域后完成特殊目标一。

②死辟邪的弱点依旧是头部，选择弓箭或棍等武器攻击它头部效果较好，它会在几个区域内移动，将其击倒就可过关

③本关杂兵会无限增援，多注意杀一下很容易达成特殊目标二

武都压制战

①开始后快速击破区域1的武将得到钥匙1，进入区域2和3击破特殊敌人获得钥匙开启2和3的大门。

②区域4的武将会分身，将其全部击倒后进入区域7与穆王战斗将其击退可以达成特殊目标一

③进入区域8后先击倒穆王击破，再击破黄泉可以达成特殊目标二

第三章



依赖任务

穴埋めの计

先击破区域2和3的武将后快速进入区域4可达成特殊目标一，接着再将剩下所有的武将歼灭即可完成特殊目标二。

结界城の

①区域1里武将推荐使用远程武器+友军攻击，保持距离无伤击破他可以达成特殊目标二。

②击破区域1的武将后可以得到暗语，注意观察暗语内的汉字，其中包含了下一个武将的名字，按照提示击破下一个武将，如此反复将区域2、3、4的武将全灭即可达成特殊目标一让子婴出现。

战に潜む影

①区域2到7之间会有属性台出现，5分钟内将所有区域的属性台击破后可以达成特殊目标一（每个场景内有两个属性台，如神速台或刚力台）。

②达成特殊目标一期间先击破敌方武将的话一定时间内会自动复活。

③达成特殊目标一后再在8分钟前击破所有的武将即可达成特殊目标二。

军路开拓

①一开始进入区域2击破武将，再进入下一个区域2分钟内击破两名武将可达成特殊目标一。

②区域3和区域6会出现传令妖兽的提示，快速将其击破可以达成特殊目标二（注意妖兽是飞空系的，混在敌人中，一定时间没有击破会逃走）。

③最终进入区域8击破3名武将过关，注意没有达成特殊目标二会有敌人增援。

五行の关

①在区域1坚持一下会出现剧情并开门，途中没有受伤的话能够达成特殊目标二。

②每个区域的完成条件都是击破所有敌人，之后会出现五行宝物，每取得一个宝物时间都会延长，注意部分区域的道路狭窄，带上弓箭等远程武器会容易许多。

③特殊目标一徐福会在2～6区域内移动，追不上的话等他移动到之前的区域再返回击破他可以达成该目标。

危机存亡の秋

①2分钟内击倒区域1的武将可达成特殊目标二。

②区域3的杂兵会源源不断的出现，多打一下轻松达成特殊目标一。

③进入区域4后立刻锁定BOSS，直接击倒他就可过关，后面出现的分身可以无视。

合战任务

哓关防卫战

①击破区域2的武将后再前往区域3可以遭遇BOSS三黑蛇，将其打倒后压制翼王左翼军，途中它会逃到区域5，反复将其击倒即可。

②接着前往区域6可以遭遇BOSS三头鹰，将其打倒后压制翼王右翼军，途中它会逃到区域4，用一样的方法将其击倒。

③成功后进入区域7完成特殊目标一，15分钟内击破穆王完成特殊目标二。



故道平定战

①一开始在区域1和4中先消灭会逃走的召唤师，然后再清除版面内的所有敌人自动设置祈祷台，这样能够破坏三首鹰的不死身。

②三首鹰和穆王一开始会在区域1和4之间随机移动，再设置好所有的祈祷台前不用管他们，全部设置好后达成特殊目标一，接着依次将三首鹰和穆王以及区域5的真・辟邪打倒。

③进入最终区域后，注意幻视柱靠近后看不到，但是可以锁定并攻击到（攻击判定只在塔尖上），全部破坏后完成特殊目标二。

陈仓の战い

①始皇帝会在区域1出现，快速击倒他可完成特殊目标二，注意一定时间后他会撤退。

②黄泉和穆王会在区域2出现，将两人击倒后最后击倒的人还会在区域6出现，再次将其击倒可完成特殊目标一。

③区域3会出现蛇面和真·辟邪，其中一名会逃到区域6，一路追上去将其击倒后过关。

咸阳の战い

①区域1～5依次击破所有的武将后会出现结界台，将5个结界台破坏后达成特殊目标一。

②穆王和黄泉会在开始后不久分别出现，5分钟内找到穆王将其击破可以达成特殊目标二，黄泉在达成特殊目标一前是无敌的，不用攻击她。

③全部完成后进入区域6发生剧情，接着再进入区域7先击破黄泉，再击破新BOSS灵龟，灵龟的攻击范围很广多使用远距离和冰结状态攻击它，注意它的防御力很高，弱点在背部，击破背部的水晶体后弱点出现，继续攻击后倒地。将其击倒后过关。

妖城脱出战

①三首鹰和蛇面会在区域2、3中出现，攻击到一定程度他们会撤退，一路追上去直到将其打死即可过关。

②特殊目标黄泉和穆王也会在中途出现，攻击到一定程度会撤退一次，再次出现后可以击杀，注意有他们在的场合地图上会有浓雾和毒雾。

③始皇帝会在区域8出现，快速击倒他2次后可以达成特殊目标二。



霸王篇

第一章



依赖任务

金块夺还战

武将会随时移动到其他地图，一直追击将其击倒即可完成特殊目标。

钢铁の军势

①破坏区域1的兵器，会分别打开左右两边的大门。

②前往区域2和3消灭所有的兵器车可完成特殊目标。

われし都

①一路击倒武将即可开门，到达区域7过关。

②区域3开启小地图找到躲在角落的怪物“浮游咒魂”并击倒可达成特殊目标。

果断勇壮

①开始后立刻进入区域2，锁定4个巨人兵将其击破后两武将登场（用上键锁定即可），将其全部击倒后完成特殊目标一。

②区域3里面要全灭敌人，包括飞行兵器才能开门。

③BOSS武将会在区域5或6随机出现，优先击破羌 可完成特殊目标二。

进军妨碍

①本关的部分地图大小是看不到的，必须进入后才能看到到，在有门的区域内必须将敌兵全部清理后才会开门。

②特殊目标于英躲在区域4角落里的一辆兵器车内，破坏车子后他就会出现，将其击破可达成特殊目标。

③本关的区域任务比较多，注意收集。



技艺武乐の关

①本关的特殊目标比较有意思，需要完成每个区域内特定的要求才会开门：区域1要求20秒内不受伤，区域2要求2分钟内达成10连击，区域3要求3分钟内击破敌武将，区域4要求2分钟内击破30名杂兵，区域5要求2分钟内达成15连击，区域6要求3分钟内击破敌将，区域7要求5分钟内击破两名武将外加达成20连击。全部目标达成后完成特殊目标，进入最终区域过关。

合战任务

寿春の战い

①进去区域2后发生剧情，1分钟内击破两名武将后北门会打开完成特殊目标二，没有击破的话区域3和4都会再次遭遇敌武将。

②区域4的杂兵会增援，多停留一下可完成区域任务。

③区域5内优先击破敌武将，真·天禄的头部和翅膀都是它的弱点，正面攻击时小心它的冲撞攻击，使用弓箭狙击翅膀的话会安全一点，持续攻击的话能够让其倒地，10分钟内过关达成特殊目标一，不过初期可能没那个实力，推荐后期完成。

陈の战い

①进入区域2后敌武将会逃走，此时前往区域右上角破坏烟雾台即可看清道路。

②区域3和5会有门番把守，将其击倒后进入区域4和6打倒敌将会开启区域7的大门。

③区域7的地形会不断升降，多进行空战，优先击破两名白名武将后再击破红名武将可达成特殊目标一过关，过关时间控制在10分以内可达成特殊目标二。

临淄の战い

①开始后先前往区域2、3、4将所有杂兵全部清干净，每清完一个地方会出现压制提示，将所有区域压制完后司马尚会出战，4分钟内将其击倒即可完成特殊目标一。

②进入区域6将敌方武将击破会出现完成特殊目标的提示，同时敌方BOSS再次出现。

③返回区域1先击破李牧完成特殊目标二，接着击倒火光兽，如果未达成特殊目标一的话，此时会发生火计。

许昌夺还战

①进入区域3后击破敌武将，此时区域4和5的武将会在一定时间后脱离战场，快速歼灭他们可达成特殊目标一，如果被其逃走的话需要击破地图上的所有杂兵才会压制成功，最终区域6的开门。

②区域2和5的区域任务都是击破兵器，注意锁定墙上的兵器。

③区域6先击破白名的武将后再击破红名武将，可达成特殊目标二。

陈留攻防战

①开始后位于区域4的武将会在一定时间内自动出击，出击后3分钟内击破他可达成特殊目标。

②将区域4的武将干掉后会出现项羽军，此时会要求全灭该区域杂兵后才能开门。

③与项羽的战斗场地中有很多机关，优先将其拆掉会安全许多，项羽的攻击范围很广，而且速度很快，推荐使用双剑攻击，20HIT以上后发动终结技能快速削减他的HP。

第二章



依赖任务

退路に潜む奸计

没有什么难点的关卡，武将比较多，开始后冲到区域2会遭遇2名武将，3分钟内将其全灭可以达成特殊目标。

兵器歼灭作战

①每歼灭一台兵器车可以获得一把钥匙，注意部分区域必须将敌兵和武将清光才会出现，最后一辆车不会出现提示，注意观察四周，一共击破5辆兵器后达成特殊目标。

雾中逃避行

①开始后进入区域2，砍几下敌武将后会启动烟雾台，此时敌将会逃走

②逃走后迅速前往区域4找到中央位置的2个烟雾台破坏后敌方武将会出现，将2名武将击倒后大将会在区域5出现，注意中途速度要快，烟雾存在一定时间内不破坏烟雾台的话武将会逃走成功，而且烟雾台也会回收，要达成特殊目标必须在2次成功逃走以前将烟雾台破坏，第一次时间较短可以放弃，第二次时间较长抓紧时间破坏。

强行脱出

没什么难度的关卡，敌武将比较多但血量都很有限，一路打下去即可，注意要达成特殊目标的话优先锁定装甲兵攻击，每个区域都有一到两名的装甲兵。

王の眠る地

①特殊目标是破坏所有的兵器，其中兵器包括区域2的圆盘炮和区域3的铁壁炮，注意锁定很容易达成。

②区域3会有三名武将先后出现，击破其中任意一名后对应的区域会开启，再进入该区域后击破总大将即可，注意中途敌武将还会出来干扰。

市街炎上

本关想要完成特殊目标会对玩家的攻击力有一定要求，开始后直奔区域4消灭敌武将，接着在两个区域会增援新武将，同样消灭，最后还会在三个区域增援3名武将，快速将其消灭阻止放火就即可达成特殊目标，进入最后的区域过关。注意速度慢了敌人的火计会成功并逃走，逃走3名以上的武将会导致任务失败。

合战任务

淮水の战い

①本关的水区域很多，注意装备强化跳跃和冲刺的武幻。

②进入区域2后发生水术和毒雾，快速进入区域4破坏毒雾台清除毒雾的同时完成特殊目标二，击破敌方武将的话可以阻止水术。

③进去区域7后优先击破敌武将可以完成特殊目标一，虞美人没什么难点，无双技伺候她吧。

巨鹿の战い

①本关开始后会有两条路可走，走区域2的话就无法达成特殊目标二了，走区域7和8击破两名敌武将可完成特殊目标二。

②进入区域6击破敌武将后敌BOSS项羽和穷奇会在区域3出现，优先击破项羽完成特殊目标一，穷奇的攻击方式和真·天禄差不多，锁定它的头部猛攻很快可以让其倒下。

井陉の战い

①击破区域2的武将后进入区域3，此时会出现死天禄，弱点在头部，猛攻吧，将其HP削减到一定程度以下它会逃亡其他区域，追上去快速消灭可完成特殊目标一。

②之后的区域里只要击破指定杂兵就可开门，不过想要达成特殊目标二必须击破敌方武将，区域7的武将有三名，优先击破除韩信外的其余武将，最后再击破韩信可完成特殊目标二。

殷墟突破战

①区域2需要消灭亲卫队才能开门，限制时间虽然只有10分钟但每开启一道门都会补充时间。

②区域3会出现特殊目标一的章邯，快速锁定后将其击破完成目标一，注意时间拖久的话他会逃走。

③特殊目标二位于区域7的右边，注意这里还有个区域任务，兵器除了飞行机外还要注意墙壁上的圆盘炮。

④击破区域5的虞美人后会在区域6遭遇暗天兽，暗天兽的攻击力和范围都比较强，建议使用双剑锁定头部攻击，在其倒下后用终结技能够削减它大量的HP。

固陵の战い

①按要求击破敌武将或全灭杂兵就会开门，注意区域5前后会有4名武将出现，做好持久战的准备。

②特殊目标二位于区域4的最东边，注意这里的跳台比较多，跳跃时要看清楚。

③在区域8，优先击破虞美人后，可完成特殊目标一。

第三章





依赖任务

地中の棺

①本关的区域任务比较多，可以用来刷强化素材，区域2、3、4是相连的，掉到升降台下的话会自动进入下一个地图。

②一路来到区域6消灭一定数量的敌人可以得到钥匙完成特殊目标，注意进入区域6前不能掉到升降台下，掉落一次的话特殊目标会无法完成。

背水の阵

①区域1和2会出现敌方武将，将其击倒后区域4和5开启。

②区域4和5将所有杂兵消灭后会发现埋伏的武将，两个区域都发现后完成特殊目标一，将两人击倒后完成特殊目标二。没有完成的情况下区域3会遭遇多名武将的围攻。

迅速镇火

①区域1和区域6的感叹号代表了4个有水的箱子，当系统提示区域5或2出现火灾的话必须快速打破4个箱子进入火灾区域镇火。

②进入火灾区域如果有敌武将的话，会无法成功，必须将武将消灭后才能镇火，成功镇火3次后完成特殊目标。

③敌方武将最后会在区域2出现，全灭后过关，如果镇火失败的话武将也会出现，同样是全灭后过关。

计略の涡

①区域1、2、3的地图事先是无法看到具体情况的，注意部分地图的水区域很大。

②区域4、5、6有敌方武将，开始后随便进入一区域消灭一名武将后开始计时，限定时间内击破另外两名武将后可阻止计策完成特殊目标。

鸿门の会

①一开始靠近敌方武将就会出现敌兵，这里注意要无伤全灭敌人才会开启左边道路，被攻击后全灭敌人的话只会开启右边的通道。

②区域2敌方武将会出现，这里需要将我方武将设置成杂兵才可以不攻击他，不攻击他进入区域3后他就会投降并达成特殊目标。

③未达成特殊目标的话最后的武将会分身，分身的武将是白名，只要攻击红名武将即可快速过关。

知と武の天平

①比较复杂的关卡，区域1全灭敌军可走武路线，破坏四周的箱子走智路线。区域2全灭敌军走武路线，先消灭飞空分铜走智路线。区域3全灭敌军走武路线，先击破武将走智路线。区域4全灭敌军依旧是武路线，先全灭其他所有敌人后再灭武将走智路线。最终根据玩家走的路线不同出现的敌人也不同，完全走武路线或智路线在最终区域可以得到“武の宝”或“智の宝”，注意特殊目标只能完成一个，选择哪个玩家可以参看奖励的素材来决定。

合战任务

外黄の战い

①一开始不久会出现敌方抢夺兵粮的提示，根据提示前往有武将的区域将其灭掉可夺回兵粮，时间拖太久的话敌方会携带兵粮逃走，最后一次注意敌BOSS是暗天兽，对付他的方法还是和以前一样，成功夺回4次即可完成特殊目标。

②虞美人和黑穷奇会出现在区域8，优先击破虞美人再解决黑穷奇后过关，如果没有夺回兵粮的话虞美人会使用兵粮回复体力，而且之前的武将也会对敌方进行增援。

垓下の战い

①一开始将区域1～4的武将击破即可开去区域5的大门，注意部分区域除了有敌方武将外还会有死天禄和黑穷奇参战，做好持久战的准备。

②进入区域5后项羽会出击，快速将其击破可达成特殊目标。

③最终区域的地形很恶心，落石和地刺会无差别攻击敌我双方，优先击破虞美人再击破项羽后过关。

广武山の战い

①开始后进去区域2会发生火计剧情，接着需要快速击破敌方武将，每击破一个就会补充一个，这样把所有的武将都吸引过来击破即可完成特殊目标一。

②始皇帝在区域8，进入后快速将其歼灭可达成特殊目标二，注意时间拖太久的话项羽和虞美人增援后他会撤退。

③区域9会与死天禄和黑天兽连战，建议优先击破黑天兽在解决死天禄，注意它们还会在区域间移动，追上去全灭后过关。

函谷关の战い

①区域2项羽和虞美人会出击，将其全部击破后开门。

②区域3始皇帝会分身，之后它们会在区域3～6之间移动，建议先将封妖台全部清除干净后再将三个分身打到只剩一点血时在短时间内全部击破，时间拖久了分身会复活，没有让其复活一次就将分身全部击破才能达成特殊目标。

③最后的区域分别是黑穷奇和暗天兽，老方法干掉它们即可



长安の战い

①本关一开始我方会随机位于区域1、2、3、4的任意一处，此时需要将两个小区域的敌人全灭后才能进入区域9。

②进去区域9后先破坏两边的封印台可以开启另一边的道路，进入后在10分钟内消灭暗天兽可达成特殊目标二。

③区域9优先击破项羽和虞美人，锁定黑龙的尾巴和脚部猛攻都可以让其倒地，反复几次很快就可以将其干掉，注意它的攻击力和范围都比较高，20分钟内歼灭的话自动达成特殊目标一。

最终章（妖仙/霸王篇共通）





依赖任务

月下の追迹剧

区域1开始会出现敌方的亲卫队，快速上键锁定后全部打倒，亲卫队HP比较高而且有5个，一定时间内没打倒的会自动后退，退到区域4前追上去全灭可以达成特殊目标。

魔窟征伐

①4个封印台分别对应4种魔物，进入各个区域后按上键可以锁定特殊魔物，将其击倒后区域5中的封印台可以破坏，注意一定时间内不破坏的话魔物会复活，结界也会重新开启。

②特殊目标破坏所有的兵器指的是所有区域的兵器，注意一些较小难看到的飞来筒，多搜索一下即可。

不死の灵药

①那个区域出现武将提示后快速冲过去击倒他们，注意一定时间内徐福会在其他区域出现，不尽快击倒的话武将会向徐福所在区域撤退，一旦汇合徐福会给武将使用灵药回复HP。

②快速歼灭所有武将后徐福会自动出击，注意攻击他时也要快速将其击倒，否则他也会对自己用灵药。

魔の迷宫

①区域1～4会出现4个武将，进入前要先将前面区域的敌人全灭才行（包括兵器）。

②区域1～4的武将击破后可以获得4把钥匙完成特殊目标（注意4个区域都有区域任务）。

③区域9会出现敌方BOSS武将，将3人击倒后最终区域开启，进入后过关。

終焉なき戦い

①开始后在区域1无伤击倒颜聚即可达成特殊目标。

②第一次击倒颜聚后他会分身，此时攻击任意一分身到一定程度后他会说“一心同体”并再生，此时需要前往其他区域攻击其他的分身，当4个分身全部都攻击过后最后一个分身就不会再生了，依次全部击倒过关。

据点强袭

①区域6、3、8会出现敌方武将，在10分钟内必须击倒他们才能达成特殊目标，注意进入该区域前都要先将前面区域清版，多使用小地图来查看敌人的位置。

②达成条件或到时间武将都会撤退，最近会在区域4集合，全部击倒后过关。

合战任务

魔龙讨伐战

①先击破区域1的武将，再一次破坏区域1、4、5的封印即可开启区域6大门，注意速度慢了的话区域1的武将会复活，封印台也会无法破坏。完成后始皇帝和魔龙同时出现。

②优先击倒始皇帝可以完成特殊目标，让共斗武将攻击魔龙即可，推荐用剑直接连死始皇帝。

③锁定魔龙的翅膀和头部攻击都可以让其倒地，倒地后一直攻击头部伤害很高。

魔龟讨伐战

①每个区域都会有武将出现，依次击破后进入区域4，始皇帝和魔龟同时出现。

②始皇帝的打法和之前的一样，优先击破他完成特殊条件。魔龟的打法同样没什么变化，优先敲龟壳后露出弱点让其倒下，之后猛攻头部即可，难度低于前一关。

魔城制压战

①依旧是每击破一名武将或全灭，敌人指就能早定敌人后开门。

②区域7优先击破始皇帝身后的所有兵马俑可以达成特殊目标，始皇帝的打法依旧是老样子，将其HP削减到3条以下后他会分身，必须击破所有的分身才能过关，集中共斗武将的力量锁定一个攻击难度不大。

龙龟讨伐战

①区域1击破所有魔兽即可开门。

②首先出现魔龟，依旧老办法打倒它，接着始皇帝和魔龙一起现身，依旧是先击破始皇帝再对付魔龙，区域1有很多回复道具，体力不支时可以快速回去回复

魔帝封印战

①区域1的敌人和罐子建议不破坏，进入区域2后体力不支时还可以回来击杀魔物后回复。

②最终BOSS是魔兽合体版的始皇帝，它的体型和魔鬼差不多，注意他会使用瞬移压顶攻击，看见他瞬移后就要小心了，他可以攻击的地方有3处，头上的角、尾巴和胸口，攻击胸口位置的效果最好，不过机会很少，通常锁定头部和尾部进行攻击即可，最终BOSS的HP有9条，做好持久战的准备，胜利后通关。

任意篇章通关后可以开启上级篇任务，前作中的黄巾之乱和魔王再临篇任务也会出现，之前做过的所有任务同样能够再次选择，另外不论完成哪一个篇章，在通关第三章后可以在PT选项中购买另一篇的任务。



玩后感

游戏相比较1代有太多值得称赞的地方了，从新的武器强化系统、OD系统、连携系统等地方可以看到厂商这次在系统方面的确是下了不少功夫。游戏的难度和平衡性比起前作来说提升不是一丁半点，光两个篇章的的任务就多达77个，通关一次后还可以开启新的篇章。本作的登场武将多达53个，包括一些全新的角色，足以显示出厂商的诚意。游戏对联机系统还有一定的强化，后期一些隐藏角色和内容都需要在联机条件下才能取得，这对国内没有联机条件的玩家不得不说是一个遗憾。总体来说，本作的进步非常明显，喜欢“《无双》系列”的玩家千万不要错过。



.hack//Link

文 雨滴　编 雷伊　美编 Juxi

作为系列集大成的作品，《.hack//Link》就像一根线，将所有“《.hack》系列”的作品连接在一起，让玩家们对这部横跨了动画、漫画、电影、轻小说、游戏的多栖系列有一个整体的认识！加上本作一如既往悦耳的游戏BGM，无论你之前是否有接触过这个奇幻的系列，《.hack//Link》都值得你玩上一玩！

推荐度 A

PLAYSTATION PORTABLE

.hack//Link	NBGI	A・RPG	2010年3月4日	日版
.hack//Link	1～4人	6279日元	无对应周边	

操作指南

键位	普通	攻击
方向键	选择目标	切换目标
摇杆	移动光标	角色移动／长按可在迷宫中变为冲刺
○	确定	攻击
△	快速存档	–
□	调出仲间配置	SP技能攻击／使用道具
×	取消	受身／跳跃
L	翻页	视角复位／L+方向键为移动视角
R	翻页	切换SP技能及道具使用
SELECT	调出战斗设置菜单	–
START	调出战斗主菜单	–

系统解析

战斗系统

基本系统

遇敌之后连按“○”可进行攻击，按“□”后可进行SP攻击，但每次使用SP攻击后，都有一段技能冷却时间。使用道具可用“□键”进行快速设置，也可以按SELECT后在“アイテム”中进行选择使用。另外，如果队伍中有回复系角色的话，在失血状态下系统会提示按“L键”让同伴进行回血。

如果在战斗中主角不幸阵亡，游戏不会Game Over，而是按照网游的模式进入一定的冷却时间之后，主角再次复活，然后可继续进行战斗。（虽然使用道具“苏生の秘药”可以立即复活，但CPU明显不会有这么高端的做法……）

合体攻击

每次进入迷宫玩家都可选择一名同伴一起闯关，但这名角色完全由电脑控制。当怪物血槽下方的BREAK被打破后，系统会提示玩家按“L键”进行连携攻击。连携攻击的方法类似“打排球”，玩家需在指示条移动到橙色区域时按“○键”攻击，每准确打击一次后，画面右边的好感度条会增加，当增加到满格的时候即可发动“合体攻击”。另外需要注意的是，在“合体攻击”中画面会偶然出现“鸡心型”按键提示，立即按下可大幅增长同伴好感度。

值得一提的是，如果不进行合体攻击，只是单纯连携打击的话，BOSS可支持5次打击，而普通怪物在HP为零前，可支持无限次的打击（前提是按键时间都很准确，不过此方法的话越到后面指示条移动越快）。游戏进入“《.hack//G.U.》系列”剧情之后，系统还会追加“Xthフォーム”系统，攻击加成更多。

过关评价

当玩家打败BOSS后，系统会根据玩家在迷宫中的整体表现进行评价，从“S”到“D”级给予不同的奖励，影响评价的条件分别为：杀敌数、连携攻击的成功次数、施放合体攻击的次数、打开宝箱的次数、破坏“可破坏物品”的个数。根据评价系统出了会给予EXP做奖励外，还会附赠珍贵道具病毒核心，这些病毒核心可以在“知识之蛇”房间中兑换角色们的必杀技以及各种珍贵道具。

RANK
AREA RESULT
A
敵を倒した数
UCフィニッシュ
クロスレンゲキ
宝箱を開けた数
オブジェクトを壊した数
EXP BONUS !!
500 EXP

BOSS战

每个迷宫都会有一个BOSS房，进入之前附近会有女神像恢复HP和SP，进入BOSS房后，除非特殊剧情，否则本作的BOSS只有可怜的七种类型。在众多的迷宫尽头，这七种BOSS变幻着各种颜色和级别等待着玩家，所以只要熟悉了这七种BOSS的攻击方式，即使面对最麻烦的BOSS战，我们也可以玩得游刃有余！下面我们一起来看看这些BOSS的打法。

スカルブレード

以物理攻击见长的BOSS，稍具威力的攻击方式有两种：向前发出剑气波、升空对地板突刺。这两招攻击力以升空对地板突刺较为厉害，不过在释放大招前它都会进行蓄力，发现后及时闪避即可。推荐从BOSS背后进行攻击，很快就可结束战斗。

ギガマウス

最简单的BOSS，攻击方式非常单调，而且非常笨重。只需要绕到BOSS身后一顿猛抽即可不伤血圆满结束战斗。

ホーンドリーガル

魔法和物理结合的BOSS，物理攻击为双掌拍地，魔法攻击为放出光球追打。不过它的弱点也比较明显——释放两种攻击都会蓄力，只要看准时间发动SP技能，或者躲开就可以。推荐携带魔法系角色游击战解决！

ガンジャイアント

物理攻击非常强的BOSS，攻击方式有三种——向前蓄力开炮、向下突刺开炮、180度挥手旋转攻击。前两个技能在发动前BOSS都会蓄力，找准时间躲开即可，后一个比较麻烦，保持一定体力可通过背后偷袭的方式取胜。

バグスクィーン

魔法攻击相对强劲的BOSS，除了近身会使用360度挥手旋转攻击外，在BOSS释放魔法后需要注意地上的魔法圈，不要让角色进入魔法圈，否则HP损失惨重。因为AI的智能关系，推荐带上个魔法系同伴，采用游击战的方式蹭干他的HP。

ゴブエリオン

进入《.hack//ROOTS》后出现的新BOSS，物理攻击强劲，特别是俯身放炮的威力，被命中后很容易失血过多，另外因为BOSS也会360度回转攻击，因此尽量选择硬直时间短的SP技能攻击，快速将其BREAK后一顿猛抽即可。

ジェリェッタ

进入《.hack//G.U.》后出现的新BOSS，擅长魔法攻击，但比起之前的バグスクィーン，此BOSS恼人的地方在于会睡眠攻击，只要注意被睡眠后回复HP，其他打法和对付バグスクィーン差不多。

好感度系统

本游戏一共可加入104个角色，其中34个角色可参加战斗。高好感度的角色在参与战斗的时候，除了攻击比较积极外，连携攻击时的判定槽也会有所加宽，合体攻击的攻击力也会增加！而当角色好感度达到最高时，还可以发动“Xthフォーム”系统，系统会给予高级判定。增加好感度的方法分为三种：

战斗中加成

1、根据每个角色的特性，迷宫中会随机出现角色的要求，需要主角按“L键”或“R键”进行选择，一般L键的选择项是增加角色好感度的，完成角色的要求后，好感度就会增加。

2、积极攻击敌人也会增加角色的好感度，但如果同伴受到攻击，或者自己死亡的话，好感度会降低。不过降低的好感度不会影响最终评价。

房间加成

提升角色好感度最快的方法，而且过程非常简单，只需要在正常流程画面启动□键调出“仲间配置”菜单，将同伴一堆堆地安插在各个房间里，每隔2～3个回合后角色就会自动增加好感度。这里需要注意的是各个角色之间都有相性度，配置角色的时候可以按“△键”调出关系图仔细查看每个角色之间的友好程度，从而达到好感增幅的最大值，速度提升角色的相性。基本上如果从一开始就注意此相性关系的话，前期的角色在通关之前都可以达到5心全满的激情状态！

邮件加成

除了以上两种方法外，每收到一个同伴，他便会发送一封问候e-mail，选择“回复”后，根据适合的内容进行答复，角色会适度提升好感。另外，还可以用在剧情迷宫中找到的特殊道具“プチグソ像”作为邮件的附件来提升角色好感。而提升的程度也会随着“铜—银—金—白金”这样的顺序而递进。

系统设施

《.Hack//Link》的故事主要通过一艘时空飞船来推进，因此主角时生的日常生活基本都在飞船里进行。为了避免主角太无聊，这艘飞船里设置了很多有用和有趣的设施供他打发时间，不过这些设施都有什么用呢？下面我们就来看一下。

メインホール

游戏主要的设施，剧情流程需要的进程都在这里完成。

ブリッジ

邮件系统，也是剧情流程主要推进的关键之一。

メーラー	收发邮件，推进剧情
リンクカード	关键词取得确认，开启2024最后两个剧情的关键。
データベース	名词解释，对剧中出现的各个名词进行解释，帮助玩家理解剧情。

カシャ年代碑

剧情流程盘，各代的“《.hack》系列”都以晶球的形式镶嵌在年代碑中。

知识の蛇

对可战斗的角色进行提升能力的地方。

ランクアップ	必杀技升级
アビリティチート	获得必杀技附加能力
コアフレンド	用病毒核心交换道具
施设の扩张	增加设施“知识の蛇”的各项能力

ショップモール

游戏的道具购买聚集地，可在此获得各种道具和游戏附加赠品。

EXショップ

买卖道具的地方。

ドエスルーム

买卖装备的地方。

アイテム交换	通过“万兽之证”交换武器
ドレスアップ	装备武器和防具
施设の扩张	增加设施“ドエスルーム”的各项能力
称号の获得	系统根据游戏进程自动检测可获得的称号

管理台帐

查看同伴能力、关联事件的地方。

仲间の配置	对同伴所在的房屋进行分配，可提升好感度
仲间一览	查看同伴资料
Fスキッド一览	查看同伴在房间里能发生的特殊事件
施设の扩张	增加设施“管理台帐”的各项能力

キャラリー

查看游戏中获得的壁纸和BGM。

壁纸阅览	一共96张壁纸，可通过事件获得，也可通过“行商人”购买
BGM视听	可聆听游戏中出现的各个BGM，一共72首BGM，获得方法同壁纸
施设の扩张	增加设施“キャラリー”的各项能力
行商人	随机出现的道具商，负责出售游戏中的BGM和壁纸

（1级）スイートルーム

根据游戏剧情出现的房间，除了模拟之前系列出现过的经典场景外，没什么实际作用。不过很多同伴的特殊事件是需要将相关人士放置在这些房间里才会发生的。





流程攻略

本作基本遵循着"收发邮件-触发剧情-走迷宫-打BOSS-收发邮件"的流程来进行游戏，如果了解"《.hack》系列"的玩家会非常熟悉这样的操作方式，而对第一次接触游戏的朋友来说，如果遇上无法发展剧情的时候，基本按照系统画面的提示，找"打勾"的地方触发相关剧情即可推进游戏。

而整个游戏是按照"《.hack》系列"作品来引导的，除了主线剧情用"○"表示外，不影响流程的支线剧情均用"◇"表示。通关后的剧情会用亮灯的方式表示，同时之后无法再次进入该关卡进行反复游戏。每当完成一段剧情后，系统会有用"□"表示的光点让玩家反复闯关提升等级。

主线剧情

.hack//LINK in AD2020

第01话～第02话

STORY 一个普通的少年时生（トキオ），阴错阳差地被忽然出现的同学天城彩花带到了神秘的游戏"The World R:X"中，但这里与他所熟悉的那个网络游戏不同，四处充满着死亡的气息，这究竟是怎么回事呢？虽然完全不明所以，但在敌人猛烈的追击下，时生没法顾及太多，只能随着充满谜团的同伴，乘坐飞船进行时空穿梭……

>>>战斗解析

游戏的序章，主要是讲解战斗系统的操作，因此完全没有任何难度。而且故事中需要发生剧情的地方都会有红勾作为提示，只需要按照系统的提示一路往前就可以了。



.hack//SIGN in AD2009

STORY 作为一款网络游戏，"The World"拥有着强大的用户群体，而在这茫茫众生中，一个叫"司"的少年咒文使却是一个非常特别的存在——因为他没有办法"LOG OUT"（即"下线离开游戏"），而且他也根本不记得自己为什么会这样……不过这对于阴郁的他来说，似乎并不是什么坏事，凭借着系统给予他的超级武器，司在游戏里默然地生活着。虽然极力不想引起任何人注意，但这样怪异的事故还是引起了重剑士咪咪露、剑士贝尔、咒文使BT以及重斧使昴的关注。

在众人的追查下，他们发现其实司的事故，是母系统"摩尔卡娜"故意制造的一次"意外"，希望借由司身上的负面情绪，去影响整个网络游戏里最强大的AI"奥拉"的诞生……可惜母系统"摩尔卡娜"的如意算盘打错了，她低估了人类对于朋友的执着，以及每个人心里对"爱"的渴望，最终在司所产生的积极情绪的感染下，"奥拉"挣脱了母系统的束缚成功诞生！司也成功逃离了母系统的囚禁，回到了正常社会中……

>>>战斗解析

作为游戏的初始关卡，基本都以练手为主，配合之前对BOSS的研究很容易得到高评价过关，但需要注意的是本章节的两个BOSS，其中"薄明的放浪者"是动画里曾经出现过的角色，它的攻击与バグスクィーン类似，不过伤害比后者高出不少。战斗时只要及时躲开魔法攻击，然后趁势使用SP技能猛攻即可。BOSS有两管血槽，所以注意猛攻的时候回复HP，不要被骗了！最终BOSS是游戏原创角色怪力男トロンメル，他的攻击方式虽然不多，但伤害都很高，比较保险的做法是躲到BOSS身后猛攻，但需要注意及时回复HP。需要注意的是，当最终BOSS被消耗到一管HP槽后，会进入"狂暴"状态，攻击力大幅提升，最好能够在此之前做好蓄力，给他一顿"合体攻击"迅速解决战斗！

可获得角色

司、ミミル、ベア、BT、クリム

支线剧情

昴の搜索



作为第一个支线剧情，面对的BOSS是重斧使和咒文使，推荐优先攻击咒文使，因为他的HP少却攻击干扰很严重，干掉他之后再解决防御力、攻击力和攻击范围都很高的重斧使相对是比较成功的战术。胜利之后可解放红衣骑士团的团长昴。

银衣の骑士团

相对于“昴の搜索”，本支线剧情简单很多，主要的BOSS是我们熟悉的バグスクィーン，推荐使用司作为辅助系角色帮助攻击，否则带上攻击系角色的话很容易HP耗尽而陷入被动。胜利之后可解放红衣骑士团的银汉。



.hack//ZERO in AD2009

STORY 根据同名小说改编的剧情，对“The World”感到绝望的重枪使カール忽然有一天遇到了神秘的玩家，在他的身上究竟隐藏着怎样的过去呢？

>>>战斗解析

虽然是支线剧情，但因为属于“教学”部分，因此前两关都比较简单，通过前两个章节后即可进入主线剧情。这里推荐大家优先发展主线剧情，因为第03话是在之后主线剧情“《.hack//》系列”开放后才可进入，而且本关的BOSS能力很强。

可获得角色

アルフ、カール、楚良



.hack//LINK in AD2020

第03话 战栗のビッグT

解决了《.hack//SIGN》的故事之后，トキオ可用从司身上获得的特殊道具“クロノコア”开启新的篇章。但是他所不知道的是，在アカシャ盘前等待他的，不止是新的挑战，还有经过进化后的强大BOSSビッグT。



>>>战斗解析

ビッグT除了主体外，还有左手和右手两个部分，但实际上只要对胸部造成伤害一样可结束战斗。如果大家对自己的连携攻击有信心的话，可以攻击左右手，只要打出LV3以上的连携攻击，两只手就会飞向BOSS主体对其造成巨大伤害！不过如果对连携攻击没什么把握的话，可直接攻击BOSS的胸部。只要看准地上的蓝圈，及时躲开左右手的强大攻击，也可以蹭掉BOSS一管血。当BOSS只剩下一管HP的时候，他会释放强大的胸部X射线，同之前的强力攻击一样，释放技能之前都会有很长的蓄力阶段，只需见准时机躲避即可。

.hack//感染扩大 in AD2010

STORY 凯特是一个普通的少年，但他也是游戏里著名玩家“仓海之欧鲁卡”的同学，在同学的盛情邀请下，本来不怎么接触网游的凯特进入了“The World”的世界。但他万万没有想到的是，第一次冒险就遇到了危险的情况——遭遇被母系统“摩尔卡娜”派出追击奥拉的史凯斯！可怜的欧鲁卡在史凯斯的攻击下陷入了昏迷，而一直寻找帮手的奥拉只得将能够救助自己的重要道具“黄昏的腕轮”交给了凯特……



为了拯救帮助自己陷入昏迷的同学，凯特集结了多方势力，最终将被母系统“摩尔卡娜”分割的八个因子逐一消灭，使用黄昏腕轮将试图毁灭整个网络世界的“灾祸之波”扼杀在摇篮里！随着灾祸之波的灭亡，那些曾经因此而失去意识的玩家也重新回到了正常生活中，凯特更是作为众人心中的“Hacker”而闻名于网络……

>>>战斗解析

本章节中比较难对付的BOSS是第03话出场的スケィス，BOSS全方位无死角，因此推荐采用“旋牙　月轮”+“连牙　升旋风”两个SP技能使其快速BREAK进入连携攻击模式，另外需要注意的是不要站在BOSS的前方进行攻击，他的正面攻击伤害巨大！

第06话的BOSSコルベニク是“《.hack//感染扩大》系列”的BOSS之一，也是目前最难对付的BOSS，攻击方法可以参考スケィス，等待BOSS释放完大招之后采用“旋牙　月轮”配合同伴的攻击让其尽快BREAK，当削弱其一管HP后会进入剧情模式，之后BOSS的攻击更加疯狂，需要注意回复。

之后第07话的BOSSボザオネ相对就简单多了，比较麻烦的是该BOSS会释放毒攻击，注意带够回复药。另外，当BOSS垒箱子之后是攻击的好时机，将所有箱子打倒后他会进入很长的硬直状态，一顿猛攻很快就可以收工了！

可获得角色

ミストラル、バルムンク、ワイズマン、リョース、ブラックローズ

.hack//LINK in AD2020



第04话 复仇のマッドピエロ

顺利解决“《.hack//感染扩大》系列”，可获得珍贵道具“クロノコア”开启新的篇章。这里同样有巨大化后的ボザオネ在等待着时生……

>>>战斗解析

虽然变大了，但ボザオネ的攻击方式没什么变化，和之前一样的套路即可快速结束战斗。完成此章节后会出现“□”表示的光点，可反复挑战刷EXP和病毒核心升级。

.hack//Roots in AD2014

STORY 奥拉诞生的4年后，因为一系列原因导致这个终极AI失去了踪影，网络社会再次陷入混乱的时代，而依靠奥拉维系的网络游戏“The World”也因此出现了危机，运营商果断地舍弃了旧有的程序，利用“The World”的数据重新开发了新的网游“The World R:2”，这是一个充满了玩家之间互相PK的世界。

驰尾是一个生活在“The World R:2”的普通玩家，但他进入游戏的第一天就被游戏里一个充满传说的角色欧范所关注，而欧范的同伴志乃也一直在游戏里给予驰尾极大的支持。他们组成了一个名为“黄昏旅团”的公会，寻找着游戏里充满神秘的“黄昏之键”……但就在寻找的过程中，驰尾一直憧憬的志乃却因为一个与“黄昏之键”有着密切联系的PKer“三爪痕”所伤，并失去了意识……

>>> 战斗解析

从本章开始战斗中会出现PK乱入的情况，相对普通怪物来说，PK要难对付一点。PK可选择战与不战，战胜后被PK的玩家会赠送一些比较美好的道具给主角。

需要注意的是本章第05话，要与三组PK进行车轮战，分配好道具补给是当务之急！

第08话进入最终BOSS战，オルゲル不仅看上去比前两个BOSS有型多了，攻击也比前两个BOSS强劲很多，长枪扫射攻击范围广频率高，且为180度无死角。而且最郁闷的是本轮战斗必须带塔比，她的攻击非常无用，所以多带一些回复道具死磕，做好持久战的准备吧！

可获得角色

ハセヲ、俵屋、タビー

.hack//LINK in AD2020

第05话 终末の果ての迷宫



STORY 失意的时生在与彩花争吵后，忽然遇到了AIKA，然后进入了一个神秘的领域，在这里，众多强劲的对手在等着他！本关完成后，时生可使用Xth形态，人物各项能力进一步提升，外型也更加拉风！

>>> 战斗解析

中章最困难的一话，之前遇到的BOSS们集体登场不说，最终BOSS是攻击非常犀利的终末を象る者（凯特的异化），所以推荐进入游戏之前带上足够多的回复药，同时尽量带好感度高，顺手的同伴参加战斗。级别不够的话，可以先到训练关卡升点EXP再挑战。

.hack//G.U. in AD2017

STORY 失去了志乃的驰尾开始在游戏里不断地拼杀，寻找罪魁祸首“三爪痕”，终于有一天他找到了这个神秘的AI，但在与三爪痕的较量中，驰尾被三爪痕的特殊攻击从133级打回了原型……失去了高级别和装备的驰尾遭遇上了一个名为八咫的玩家，他告诉驰尾所有的一切都是系统里一种叫AIDA的东西所造成的，而他操作的这个角色则拥有能消灭AIDA的特殊能力，与其他七位玩家一起，称为“碑文使”。

为了找回志乃，驰尾听从了八咫的话消灭AIDA，但最终他悲哀地发现，伤害志乃的罪魁祸首，是志乃最信任的同伴欧范，而且在欧范的身上，有着最恐怖的AIDA，他只能与这个曾经的同伴展开了殊死的战斗！

>>> 战斗解析

本关需要战斗的地方相对较少，基本都是大段大段的剧情，不过第11话和12话的战斗比较残酷，需要注意。11话是四组PK车轮战，准备好大批量的回复道具比较好，BOSS会释放分身，所以尽量使用冷却时间短的SP技能，使用连携攻击迅速解决战斗。而倒数第2话需要对付クラリネッテ和チェロ两个敌人，这里推荐打HP较少的クラリネッテ，只要将其打掉一管HP就可以强制结束战斗。



可获得角色

アトリ、パイ、ウッチー&エミー、ハセヲ

.hack//LINK in AD2020

STORY 四个クロノコア终于收集完成，在アカシャ盘最底层，出现在时生面前的是失踪已久的奥拉，而就在这个时候，从他的身体里冒出了无数条黑色的绳索，缠住了奥拉！原来这一切都是彩花的哥哥天城文太郎的主意，想抢走奥拉并且将其洗脑帮助自己完成梦想。为了阻止天城文太郎的野心，原来一直追击着时生的フリューゲル与众人化敌为友，一起对抗暴走的终极AI……

>>>战斗解析

到了末章，基本上BOSS的攻击方式已经套路化，注意级别和HP回复即可顺利通关。之后15话进入最终决战。

决战前有三场杂兵战，需要出场三名同伴，切记不要使用主力同伴上场。杂兵战结束后进入第一场BOSS战，因为是空中作战很难接近BOSS，需要将他释放出来的小怪用LV3以上的连携攻击打回去，对其本体造成伤害。打完第一个触手BOSS后进入与奥拉的战斗，本场战斗的攻击方式与打触手类似，要使用LV3以上的连携攻击或者合体攻击才能对奥拉本体造成伤害。另外在进攻时，奥拉会释放锁链进行追踪，能对玩家造成一定伤害。当奥拉濒死时还会释放大范围攻击“审判の刻”，很难有回避的可能，因此做好及时回复的准备！打败奥拉之后就会赢来大结局了……

可获得角色

チェロ、クラリネッテ、フリューゲル

支线任务

本作最大的亮点，也是最艰巨的任务，要收集齐所有的人物必须将所有的支线任务全部完成才可以！

.hack//黄昏の碑文

完成“.hack//G.U. TRILOGY”章节，需要两个クロノチップ，战利品为称号“雾を拂う英雄”。

.hack//AI buster

完成“.hack//感染扩大”的“シックザールの挑战状”章节，总共可获得5个クロノチップ。

可获得角色

オルカ、ほくと、アルビレオ、リコリス



.hack//SIGN

完成“.hack//SIGN”主线即可开启，本支线因为是教学关，所以必须随着主线剧情一起完成才可继续流程。

可获得角色

昴、银汉

.hack//感染扩大

完成“.hack//感染扩大”的主线剧情可开启，总共可获得2个クロノチップ。

可获得角色

月长石、ガルデニア、レイチェル、ニューク兔丸、砂岚三十郎



.hack//XXXX

完成“.hack//G.U.+”的“数见の过ち”章节可开启，战利品为“混沌の友人”称号和壁纸“喜久屋めがね11”。

可获得角色

クビア

.hack//Liminality

完成“.hack//ZERO”的“友达の绊”章节可开启，战利品为1个クロノチップ。

可获得角色

寺岛良子

.hack//ANOTHER BIRTH

完成“.hack//感染扩大”的“シックザールの挑战状”章节可开启，战利品为1个クロノチップ。

可获得角色

カズ、チムニ

.hack//黄昏の腕轮Ⅱ

完成“.hack//感染扩大”的“シックザールの挑战状”章节可开启，战利品为7个クロノチップ，壁纸“依澄れい01”和“依澄れい02”，称号“黄昏の祝福者”。

可获得角色

HOTARU、コミヤン3世、ミレイユ、凰花、シューゴ、レナ、神威、レキ



.hack//ChupChopCase



完成“.hack//感染扩大”的“シックザールの挑战状”章节可开启，第三章需要完成“.hack//G.U.”的“新宫皇の诞生”章节开启。战利品为2个クロノチップ，壁纸“喜久屋めがね12”和称号“爱猫家”。

可获得角色

エルク、ぴろし、マーロー、なつめ、エンデュランス、ミア、ぴろし3

.hack//Roots

完成“.hack//Link”的“终末の果ての迷宫”章节可开启，战利品为2个クロノチップ，增加“依赖：调べてきてよ”



可获得角色

フィロ、天狼

.hack//Alcor

完成“.hack//G.U.”的“大圣堂の声”章节可开启，战利品为3个クロノチップ和称号“カナードのゲスト”。

可获得角色

シラバス、七星、槐、摇光



.hack//CELL

完成“.hack//Link”的“终末の果ての迷宫”章节可开启，战利品为2个クロノチップ和壁纸“睦月アキラ01”

可获得角色

アダマス、カホ、碧、直毗、エンダー

.hack//G.U.

完成“.hack//G.U.”的“大圣堂の声”章节和“.hack//Alcor”的“七星の决意”章节可开启，战利品为9个クロノチップ，称号“エン样FC会员”、“‘がび’の盟友”和壁纸“森田柚花02”。

可获得角色

朔、望、八咫、榊、柊、レイド、松、枫、志乃、ガスパー、がび

.hack//G.U. TRILOGY

完成“.hack//Link”的“终焉の女王”章节可开启，战利品为3个クロノチップ。

可获得角色

默示录の兽

.hack//G.U.+



完成“.hack//Roots”的“ターミナルディスク”章节可开启，战利品为1个クロノチップ和壁纸“森田柚花01”。

.hack//G.U. Returner

完成“.hack//G.U.”的“大圣堂の声”章节可开启，战利品为2个クロノチップ。

可获得角色

匂坂、ゴード、Bセット

.hack//Link

完成“.hack//Link”的“终焉の女王”章节可开启，战利品为2个クロノチップ，壁纸“喜久屋めがね13”，称号“世界の审神者”。

可获得角色

カズボロー、葬炎の骑士、葬天の骑士、葬海の骑士

.hack//X'over



当同伴揺光、フリューゲル、ハセヲ、カイト、アルビレオ、アトリ、チエロ、望、朔、志乃、クラリネッテ的好感度达到最高的时候可开启每人对应的章节，战利品为一张壁纸。需要注意的是，本章所有的战斗都需要带特定的同伴完成，而且怪物的级别颇高，战斗前最好做好充分准备！

unknown

完成“.hack//Link”的“终焉の女王”章节可开启第一章，之后需要在飞行船的“ブリッジ”设施的リンクカード中确认获得的关键字，之后在“通り名”的选项中选择“隐されし 新进气锐の双剑士”和“牙をむく 灭亡の旅人”开启。

可获得角色

カイト（そら）



LINK PLAY

游戏的联机模式最多支持三人联机，也可以单人通关。联机模式安排了EASY/NORMAL/HARD三组迷宫给玩家选择，每组迷宫一共50层，每完成5层可退出迷宫或者整理道具。当通过迷宫之后，系统按照从易到难会开启“再诞ふたたび”、“月の子ども”、“女王の降临”，之后进入正传游戏开启这些章节可获得游戏最后的隐藏角色オーヴァン、桦和ヘルバ。



玩后感

作为“《.hack》系列”集大成的作品，《.hack//Link》其实更像一个时间轴，将这个系列从最古老的动画《.hack//sign》开始，与后面一系列作品连接到了一起，让大家对这个庞大的系列有一个整体的认识。从游戏性方面来说，作为“《.hack》系列”游戏中的一员，本作基本遵循了系列的传统，让同伴像NPC一样协助战斗，但因为可组队参战的同伴从2人减少到1人的缘故，因此战法比起之前的游戏来说更加重要。游戏考虑了ACT、RPG方面的各个要素，结合之前颇受好评的“《.hack//G.U.》系列”的战斗系统，玩起来上手快，打击感爽快，只是因为整个游戏的流程太过于重复，以及战法因为无法操作的同伴的关系，可变化的余地非常小。总体来说是典型的上手感觉好，长时间游戏后有疲倦感的游戏！



口袋突击队是通过名为“捕获陀螺”与精灵进行心灵沟通并借助精灵的力量保护人类与自然环境的和平卫士。突击队的总部位于遥远的阿尔米亚大陆，突击队的一切行动都由总部负责。总部的负责人新原教授开发出的捕获陀螺是一种能够帮助人类与精灵进行沟通的工具，随着故事的进行捕获陀螺将拥有更多强大的功能。装着在腕部的捕获陀螺还是一台无线通信机，本次故事的两位主角正是通过它与突击队总部进行联系，在奥布里比亚展开惊心动魄的冒险……

NINTENDO DS

口袋妖怪突击队 光之轨迹

ポケモンレンジャー 光の軌跡

Nintendo／Creatures	A・RPG	2010年3月6日	日版
1～4人	1Gb	4800日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

系统说明

标题菜单

つづきから はじめる	继续游戏
さいしょから はじめる	开始新游戏
レンジャーネット	连接网络

系统菜单

上屏	
なかまポケモン	随队精灵名字和图标
フイールドわざ	精灵掌握的辅助技能
ポケアシスト	精灵掌握的战斗技能

下屏	
ステータス	查看主角的状态和游戏进度
リリース	放生队伍中的精灵
カスタム	强化捕获陀螺的能力
サインリスト	令咒列表
クエスト	支线任务列表
ブラウザ	精灵图鉴
マップ	地图，点击后可以放大查看
じてん	字典，包含了游戏中所有用语以及游戏的基本玩法
ちゅうだん	中断游戏，再次进入游戏后中断存档会消失，需要重新保存

主角状态

上屏

スタイラーレベル	捕获陀螺等级，最高为100，每次升级时将增加一定数量的电力和威力，并将电力当前值补充到最大
スタイラーエネルギー	捕获陀螺的电力，划出的束缚线受到精灵攻击时会减少。可以通过地图上的充电器或是拥有充电能力的精灵进行补充
スタイラーパワー	捕获陀螺的威力，对应单圈圈住精灵时增加的安抚度，直接影响精灵的安抚速度
チャージレベル	蓄力等级，蓄力状态下可以使威力翻倍，两段蓄力时为三倍
つぎのレベルまで	距离下次升级所需要的经验值

下屏

故事的主线剧情介绍，通过“まえへ”（向前一页）和“つぎへ”（向后一页）可以查看到目前为止的所有主线剧情。按右上角的粉红色箭头可以退到上级菜单。

强化陀螺能力

在剧情进行到中期时就可以自由升级捕获陀螺的能力了，升级需要消耗RangerPoint（RP），取得RP的途径主要是靠完成任务。另外每种精灵的捕获等级达到S时可以得到1RP，但仅限一次。

スタイラーエネルギー	捕获陀螺电力提升，每升一级增加电力上限5点，最大可上升10级
スタイラーパワー	捕获陀螺威力提升，每升一级增加威力上限5点，最大可上升10级
ライン	增加束缚线长度，每升一级可以增加一定的线长，最大可上升4级
ダメージけいげん	伤害减轻，每升一级可以减少20%的伤害，最大可上升3级
チャージスピード	蓄力速度加快，每升一级可以减少1秒的蓄力时间，最大可升2级
リカバリーエネルギー	电力回复，每场战斗结束时回复捕获陀螺电力，最大可升2级
そこぢから	底力，当捕获陀螺电力过低（红色）时，可以发挥更大的力量，最大可升2级
リセット	取消
レベルアップ	确认升级
※升级方面应该建议优先考虑的顺序	
第一次玩	电力回复＞伤害减轻＞电力提升＞束缚线长度
曾经玩过	电力回复＞束缚线长度＞伤害减轻＞蓄力加速
游戏达人	束缚线长度＞蓄力加速＞底力＞威力提升

战场要素介绍

如图所示，“A”表示的是本次战斗中出现的精灵以及它的属性和数量。“B”表示的是本场战斗已经持续的时间。“C”表示单圈消耗的最少秒数。“D”表示最大Combo圈数。“E”表示是否受到精灵的伤害。“F”表示当前最大Combo圈数。“G”是需要圈住的精灵，下方是安抚度的槽，当积累满时精灵即算捕获。“H”为逃跑标志，不过当精灵在亢奋状态以及固定战斗时无法逃跑。“I”是捕获陀螺的电力槽。“J”是打开协助精灵的菜单。“K”为捕获陀螺当前的状



使用捕获陀螺捕获精灵

首先用触控笔点住屏幕，在使触控笔不松开的前提下在屏幕上轻轻移动触控笔。将其围住精灵后快速划圈增加安抚度，一定时间内没有增加安抚度的话该精灵当前的安抚度也会渐渐减少。当安抚度到达最大时精灵就算捕获成功。划线时并不一定要首尾相接，只要精灵在圈住的范围就算一圈。注意不要碰到精灵或精灵放出的技能，否则束缚线会被打破。当队伍中的精灵数已经达到七只时，系统会询问如何处置当前捕获到的新精灵，选项“つれていく”为交换精灵，“リリース”为直接放生最新捕获的那只。平时也可以利用系统菜单中的“リリース”手动放生精灵。放生拥有充电技能的精灵时，系统还会询问是否让该精灵帮忙补充电力。

精灵协助功能

召唤精灵提供帮助

在奥布里比亚大陆冒险的过程中，总会遇到各种谜题。此时就需要借助精灵的力

量来突破重重障碍。游戏中大部分精灵都能为冒险提供帮助，点击某只精灵可以看见它所掌握的辅助技能，图标后的数字代表精灵对于这项辅助技能的动用等级。

精灵辅助技能表		
きる	间切	切开诸如树桩、栅栏、大门之类的障碍物，共有1至4个等级
こわす	破坏	破坏各种大小不同的石块，共有1至4个等级
たいあたり	撞击	推动岩石等障碍物，从树上撞下精灵。共有1至4个等级
もやす	燃烧	点燃烛台、融化冰块，唤醒钻在地里的草系精灵。共有1至4个等级
みずかけ	浇水	扑灭火焰，唤醒一动不动的岩石系精灵。共有1至4个等级
でんき	电力	打开电子门，共有1至3个等级
サイコパワー	超能力	打开超能力大门和立方体，共有1至3个等级
じゅうでん	充电	回复陀螺的电力，共有1至5个等级
テレポート	传送	直接返回本迷宫的入口位置
そらをとぶ	飞天	在上空飞行，直接到达其他岛屿

点击障碍物可以看到所要求的辅助能力，精灵的辅助技能等级允许向下兼容，比如LV2的间切能力的精灵可以破坏LV1和LV2的栅栏，但无法切开LV3的大门。任何精灵在使用了辅助技能后都会脱离队伍，返回它的栖息地。



▲满足条件的精灵会高亮显示。

召唤精灵协助战斗

在地面和海底的战斗中，点击右下角的陀螺状图标就可以打开精灵菜单，此时会列出目前队伍中的所有精灵，精灵图片上的红色箭头代表属性克制；蓝色代表属性不理想。选择希望派遣上场的精灵，将其拖至自己满意的位置后松开触控笔，精灵即会来到场上大显身手。如果精灵在使用技能的过程中受到敌方的攻击，那么精灵就会停止攻击并逃跑；反之如果使用完技能后精灵全身而退的话，那经过一段休息时间后精灵可以再次上场，没有次数的限制。精灵的能力与主角捕获陀螺的威力挂钩，主角等级越高，精灵的能力也会越强。除此以外还有三只特别精灵，它们就是游戏封面上的尤克里里皮丘和水都兄妹，与其他精灵最大的不同是，它们使用技能时是不会因为敌人的攻击而逃跑的。因此在游戏中后期，皮丘基本就成了最强的攻击手。

令咒系统

令咒系统作为游戏的核心要素贯穿在整个冒险中，在完成了解放无线基地的任务后就可以在菜单中开启令咒系统，通过“サインリスト”可以查看令咒列表，如果觉得先前画得不够漂亮的话还可以用“かきなおす”选项进行调整。

使用令咒

在地图画面点击左下角的令咒图标就可以进入令咒模式，在指定时间内划出令咒就可以召唤出相应的精灵了。只有被记录在令咒列表中的令咒才能召唤出精灵，而且令咒的识别率异常之高。

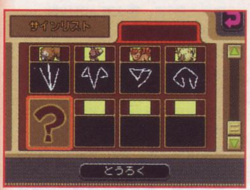
使用强化令咒

在令咒画面经过1秒的蓄力后就可以进行令咒强化，此时划出的线条将呈彩虹色，强化神兽出场的画面会更加华丽，它们的能力也会有所提升。


▲拉迪亚斯华丽地登场了。

使用秘密令咒

除了各种主线和支线任务中得到的令咒外，游戏中还有一部分隐藏的秘密令咒。只要图鉴中已经记录下了它们，那么就可以通过秘密令咒将它们召唤出来。比如游戏开头动画的那个令咒就是用来召唤最终BOSS超梦的。



▲打开令咒列表，选中最后那个问号，再点击下方的とうろく。



▶手动输入令咒，成功召唤出超梦！



流程攻略

序章

一出来就是高空追逐，游戏的序章主要以熟悉系统为主，选男主角的话开篇遇到的是拉迪奥斯，反之则是拉迪亚斯（以下以选女主角为准），使用触控笔控制惊目翁躲避飞弹时可以熟悉一下飞弹的距离与攻击范围。和一只波波战斗后发生剧情，副主角夏夜（ナツヤ，男主角默认姓名）、纳帕斯干部红眼加入战斗，主角坠入海中。坠海后陀螺被小球飞鱼叼走，接下来就是竖起NDS主机的海底追逐游戏，在能量槽蓄满力后点住屏幕下方可以加速移动，途中注意避开对方发射的泡泡，被击中或是长时间不使用加速移动都会使我方后退，一边躲避攻击一边冲至屏幕最下方即算获胜。



主角醒来后的地点是奥布里比亚大陆最南端的糖果岛（ドロップじま），重新启动的捕获陀螺要求确认使用者的身分，输入了自己的名字后，这位名叫小南（ミナミ，游戏中的默认名字）的少女便向小岛的腹地走去。

在一株枯树前使用陀螺安抚了一只背着尤克里里琴（ウクレレ，一种夏威夷的四弦琴）的皮丘后，造船师布卡（ブッカー）出现，接受布卡建议同他一起回彩虹岛，但到东海岸码头发现船被海水冲走了。去捕获一只威力熊，可以把岛上的备用船推入水中。即将出海时，那只背着尤克里里琴的皮丘也跃到了船上，为了救回被UFO带走的同伴，它决定与小南一起冒险。

小贴士 输入完名字后在不远处可以看到一个类似电扇的装置，它就是本作的记录点。在与皮丘的战斗前会出现是否查看捕获教学的询问，如果嫌麻烦可以选“いいえ”跳过。沿途有棵倒下的树需要使用LV1的间切切开，这里遇到的电绵羊拥有充电能力，可以帮助恢复捕获陀螺的电力。在山顶的空地边有一只威力熊，使用它的撞击能力将船推入海中就可以出海了。

Mission-01 追赶前往森林的纳帕斯



来到了彩虹岛，布卡的家在椰果村（ココナのむら）下方。期间皮丘会独自朝UFO飞的方向追过去。到布卡家认识了他的徒弟尼克（ニック）。正在众人发现皮丘不见了而寻找时，一个男孩跑来说他在柚木森林（チークのもり）发现了那些UFO，而此前过去查看的阿克斯（アックス）至今都没有回来。小南毫不犹豫地答应了布卡的请求，尼克表示愿意当向导。

穿过海滩北面的椰果村从西边来到柚木森林，森林中的精灵因为UFO的骚动变得非常害怕，看到人类就跑。在一颗树前小南见到纳帕斯的人正在捕捉精灵，小南在精灵们的帮助下切开挡路的枯枝，来到了柚木森林尽头的锉刀洞穴（ヤスリどうくつ）。接着拯救皮丘，与纳帕斯队员激战。

小南循着皮丘钻的洞穴追了进去，一路深入，见到皮丘不仅被帕纳斯队员一把甩在地上，连尤克里里琴也摔碎了。击败两名队员后，他们乘上飞行器扬长而去，在他们与接应的另一名队员会合时，传说中的神兽雷皇竟然出现，不依不饶地追了出去……

小贴士 柚木森林中有一处倒下的树干需要拥有LV1间切能力的精灵切开，除此以外还有一块栅栏需要LV2的间切能力才能破坏。进入洞穴后需要捕获一只瓦斯弹推落一块挡路的岩石，顺便记得沿途带上超音蝠。第一战毒斗蛙和叉尾鼬没有太大的难点，可以先将毒斗蛙捕获。这里的小BOSS战是两只铁头龙，使用瓦斯弹的毒雾可以迅速增加安抚度。不远处一扇被锁上的门在剧情末

回到村子时遇到了爱德华特（エドワード）医生，而从布卡老人那儿得知要修理尤克里里琴的话需要前往糖果岛寻找一种独特的材料。坐船来到糖果岛，到第一次遇见皮丘的那棵枯树前，尼克刚钻

进树洞就被一群向日种子赶了出来。将8只向日种子赶跑后拿到了制作材料。回到布卡老人家，将材料交给他后，小南完成了第一个由村民委托的任务。

接着发生事件，主角在祭坛被雪拉比传送过去又传送回来，还结识了雪拉比在从前时代的主人海里奥（ヘリオ）。到了布卡家，尤克里里琴也修好了。

布卡让小南去找负责守护奥布里比亚大陆的突击队员塔鲁加（タルガ），之后一番对话和剧情，尤克里里皮丘加入！

小贴士 雪拉比虽然在以后的剧情中还会多次登场，不过想要刷S级评价的话却只有这一次机会。搭档皮丘目前看也许并不起眼，但随着游戏的进行，尤克里里琴可以弹奏出极具杀伤力的歌曲。而且由于皮丘不会因为受到精灵的攻击而逃跑，因此在游戏后期它将成为BOSS战的中坚力量。

Mission-02 打捞沉没的UFO



带着皮丘沿海岸向东边的急转海湾（クルリのいりえ）前进。途经乘龙沙滩（ラプラスビーチ）时一位蓝发女孩希望小南能够帮助她打捞坠入海中的UFO，正巧总部也下达了这个任务。和旁边姐姐对话后会进入和乘龙的战斗，之后就可以骑在乘龙背上去潜海了。

一路往下的小南被一处湍急的水流挡住了去路，在太阳珊瑚的帮助下推落巨石可以堵住喷泉，然后就追赶刺龙王，追后受惊的刺龙王扔后下UFO逃之夭夭。深海中漆黑一片，只能靠双灯鱼看周围的情况，最终小南在右下角找到了UFO。

拖上岸后女孩鉴定此机器名文“耿耿飞行器（ダダフライ）”而且她就是塔鲁加的女儿帕奈玛（パネマ）。

到了塔鲁加的研究所，发现屋子却着了大火，需要集合三只水系精灵才能将火扑灭，而在捕捉精灵的过程中小南的捕获陀螺损坏得更严重了，不过帕奈玛是机械方面的专家，经过她的一番修理捕获陀螺被彻底修复，这下可以自由使用强化功能了。

小贴士 珊瑚之海的地形非常简单，需要注意的是地面上的精灵无法带入水下。这里出现的双灯鱼不仅可以用来照明，还能回复陀螺的电力。中途又有一场深海追逐的迷你游戏，同样没有太大的难度。深海中发出红色光芒的大多是巨牙鲨，只有最右下角的那个才是驮驮飞行器。塔鲁加研究所的大火需要三只拥有LV2浇水能力的精灵才能扑灭，在下方急转海湾的沙滩上有块非常突兀的岩石，使刚比兽撞开岩石后可以找到水蛞蝓，另两只叉尾鼬也在本区域，非常好找。完成本段剧情后就可以通过在任务中获得的活跃点数（RangerPoint，简称RP）自由强化捕获陀螺的能力了。

Mission-03 解放无线电基地



帕奈玛决定去父亲塔鲁加工作的无线电基地看一下。一路和两波帕纳斯队员战斗后终于救出了塔鲁加及她的妻子蕾拉（レイラ）。这时，一个全身带电的男子皮卡洛（ピガロ）走了进来，原来他悄悄潜入无线电发射塔却遭到了强烈的电击。小南决定与塔鲁加一起上发射塔看看。

发射塔上的精灵大多处于亢奋状态，不远处皮丘发现了自己的同伙，经过努力小南成功解救出了被控制的皮丘，而那名纳帕斯队员则在逃往楼上的过程中被通电的地板击倒了。同样追赶着纳帕斯的还有雷皇，剧情中雷皇破坏了发生装置，更向主角一行发起挑战——

BOOS战 雷皇

所需安抚度：2500	推荐攻击精灵：飞蝎

本游戏真正意义上的第一场BOSS战，对划圈技术没信心的话可以带上几只飞蝎再来。雷皇最初的攻击方式有两种，第一种是原地停留在身体周围放出电火花，可以利用飞蝎在电气射程外攻击它。第二种是放电，同样可以在背后用飞蝎猛抽它。最初亢奋状态下的雷皇身体被电气所包围，如果束缚线触摸到的话会损失1点电力。安抚度在1/3左右时雷皇会使用以自身为圆心的闪电。当安抚度达到4/5左右后，雷皇还会使用全屏落雷。在它使用后两招时如果不是用皮丘骚扰，还是老老实实待机吧。

平息了雷皇的愤怒后，一路向山脚东面的迟钝海角追赶两个逃走的纳帕斯队员，终于在一所屋子前又一次发现了那两名逃跑队员的踪迹。红眼登场炸掉了连接彩虹岛与米隆达岛（ミロンダ）的大桥。小南去椰果村请求布卡老人将桥修好，尼克也帮皮丘的尤克里里琴上又加装了两根弦，这下可以弹奏的时间更长了。

途经塔鲁加研究所时小南又被雪拉比带到森之神殿。回到现实世界后，帕奈玛兴奋地告诉小南自己的母亲发现了那个符号的秘密——竟是被雷皇认可的令咒。接着帕奈玛对捕获陀螺进行了改装，以后也就能划出令咒召唤精灵了。在断桥前划出令咒召唤出雷皇，与蕾拉和帕奈玛告辞后，小南骑着雷皇的小南从断桥间一跃而过。

小贴士 在无线电发射塔中第一次出现了亢奋的精灵，注意亢奋状态的精灵在地图画面会主动展开攻击。在一楼抓一只飞蝎切开LV2的栅栏后来到二楼，在穿过间歇性放电的走廊时要小心被雷电球的自爆炸下平台，顺便记得再准备一只飞蝎切开挡路的栅栏。三楼有个LV1的电磁锁，可以利用雷电球打开。这里会有一场遭遇战，对方是两只小哥特拉和一只哥特拉兽，用飞蝎可以轻松搞定。四楼的大风和电流走廊比较难走，特别要小心被亢奋状态的飞蝎撞下平台。五楼中继点前挡住的石头需要两只拥有LV2破坏能力的精灵，可以借助同楼的两只艾比郎完成。

Mission-04 调查老宅



过了大桥就是米隆达岛的歪歪村（ナナメのむら），在村口见到了突击队中部的伊玛其，这次他受新原教授之托来寻找一本古书。在村里收集情报时一位魔术师将皮丘变没，不久艾德华特医生带着皮丘跑了过来，原来他和这位魔术师是老朋友。在村子下方的码头边，伊玛其带小南参观了他这次带来的联盟号大船，并从大船右边一位老爷爷处得知古书的作者住在村子的北面，不过据说讨厌生人的他在家里养了许多怪物。

小南当即和伊玛其一起出发，从村东的米隆达山道（ミロンダかいどう）向上前进就可以来到老宅，由于大门上锁只好从右边的花园绕进去，注意来回巡逻的夜行鬼，避开的可能性很小，建议从其背后冲上去将之捕获。进入老宅赶跑三只梦妖后，小南见到左边走廊上两名纳帕斯的队员被夜行鬼用柜子堵在房间里。穿过走廊来到上方的餐厅，需要小心从桌上飞起的盘子。搜索右边的走廊，在餐厅里的六尾的帮助下烧毁挡路的蜘蛛网，捕获里面两只拥有LV3间切能力的大嘴蝠后，切开左边走廊上的柜子进入里面书房，在一个特别的书柜后找到了刚才被吓跑的伊玛其。这里还有一条秘道，沿着秘道来到地下室，击败了两名队员的菊草叶和贝利叶后，女首领蓝眼（ブルーアイ）召唤出巨花龙向两位突击队员发起了进攻。



BOOS战 巨龙花

所需安抚度：5160	推荐攻击精灵：伊布、大嘴蝠

巨龙花行动迟缓、出招破绽多，伤害较高的飞叶快刀和破坏光线都非常好躲，还可以趁机用精灵攻击它。障碍性技能硬化植物几乎不用管它，专心划圈即可。中后期巨花龙会使用大面积的硬化植物，这也是它防御攻击的无赖大招。不过我们也有同样无赖的皮丘，运气好的话一首歌弹下来就可以将完全亢奋的巨花龙打回普通状态。

见首领被打倒，两名队员赶紧溜之大吉，蓝眼被皮丘电麻后被活捉，伊玛其还从她身上搜出了被抢走的古书。顺利完成任务后伊玛其带着蓝眼离开，而老宅外雪拉比正等着小南……传送回过去和一个嚣张得要统治世界的铠甲士兵动起了手，胜利后回到现在世界。

在塔鲁加的研究所中，蕾拉借助古书终于解开了关于令咒的秘密。在歪歪村的码头，纳帕斯的另一位红衣首领红眼（レッドアイ）出现，提出用小南的同伴夏夜来交换蓝眼，地点在村子东边的朝日遗迹（アサヒのいせき）。

小贴士 打BOSS前可以带上三只大嘴蝠，它们在与巨花龙的战斗中可以派上大用，此外夜行鬼森林中挡路的树木也可以靠它们切开。老宅向下走可以回到原先挡路的铁门处，从里面可以向外推开铁门。进行至此，雪拉比的龙套也算跑完了，在椰果村西边的祭坛处可以前往过去的世界玩一些联机的任务。

Mission-05

营救伙伴夏夜

带着蓝眼的小南在路上击败了两个纳帕斯队员的烈焰鼠和双尾猴后，小南正式开始了在朝日遗迹中营救伙伴的任务。刚进遗迹两名队员就带一只皮丘迎了上来，小南倒正好能替尤克里里皮丘解救同伴。赶跑两名队员后需要准备两只超能力精灵点亮两处水晶球，其中第二只水晶球点亮后还需要前往右边的石室，通过点击屏幕上的多米拉镜子来调整它们的照射角度。在击败天然鸟的环状长廊上记得带上两只烈焰鼠，来到三楼在左边走廊打倒纳帕斯操纵的鬼精灵、比渡水獭、多米拉的组合后使用两只烈焰鼠点燃尽头的烛台。此时可以先转到右边石室捕获两只比渡水獭，沿途记得将烛台前的猴怪一并带上。进入神殿大厅后小心多米拉的偷袭，使用两只多米拉点亮水晶球后调节多米拉镜子使光线照射到石巨人身上。其中左上角有一处LV2的石块，需要借助猴怪的力量破坏掉。击败三个队员的鬼精灵、比渡水獭、多米拉后，小南终于带着蓝眼来到了一座极为壮观的神殿。费了好大功夫将两只水晶球的光线全部投射到石巨人的身上后，尽头的大门打开。遗迹的出口处除了一块石碑外并没有看见红眼，就在蓝眼大声抱怨时，传说中的神兽炎帝突然冲了出来……



小贴士

朝日遗迹右边的门需要LV1的超能力打开，里面除了鬼精灵也没别的东西。击败炎帝后是没有办法回到神殿的，当从朝日遗迹的入口绕进神殿时可以发现里面被一块石头堵上了，再次借助猴怪将其破坏后可以打通遗迹。剧情进行至此捕获陀螺的大部分功能已经开启，如果RP先前没舍得用掉的话可以在这里先将“自动回复”升掉。

BOSS战 炎帝

所需安抚度：6960	推荐攻击精灵：比渡水獭

炎帝的实力比前面的BOSS高出不少，建议准备两只比渡水獭以及像穿山鼠这样的地系精灵，最初它只会温和地使用一下喷火和大字火，当进入亢奋状态后它会使用其他几项强化技能。当安抚度达到4/5后，其移动方式也将变成带有攻击性的神速，要想使用精灵揩油的话建议在其使用喷火、火焰放射时进行。全屏火焰和神速堪称无敌技能，除了皮丘外基本无从下手。

打败炎帝后小南也成功得到了它的令咒，一直躲藏着的红眼终于走了出来。趁双方交换人质的时候，红眼命令手下偷偷取下了带有符号的石板，在扔下四只顽皮弹后纳帕斯的两位首领架着飞行器扬长而去。

夏夜告诉小南自己被囚禁时曾听到他们关于捕捉火焰鸟的计划，要不是捕获陀螺坏掉的话一定能通过自己的惊目翁发出的信号找到他们的老巢……接着使用令咒召唤炎帝，威猛无比的炎帝撞开一路开山碎石，不一会儿就载着两人回到了歪歪村，断桥也已经修好了。来到塔鲁加的研究所，帕奈玛修好了夏夜的捕获陀螺，刚一启动陀螺就收到了信号，对方的基地似乎位于米隆达岛南方的水域，塔鲁加告诉小南从歪歪村的山洞可以到达那儿，临行之前帕奈玛又帮小南的捕获陀螺进行了一次升级，今后通过蓄力陀螺就可以获得更大的力量了。

Mission-06

阻止蓝眼的作战计划

穿过歪歪村正中的洞穴，来到了村子南边的危险悬崖（キケンながけ），再次遇上了两名纳帕斯队员。不过他们似乎并没有心思战斗，因为还有两分钟纳帕斯的潜艇就要出发了。小南和夏夜在炎帝和雷皇的帮助下一路横冲直撞追赶两名队员，赶在潜艇即将下沉前跃上了甲板。



潜艇不久便进入了潜航状态，在两只雷霆狮的帮助下成功打开了右下方的电子门，刚开门就有三名队员带着利齿鲨龙和幕下力士出现。皮丘则注意到囚禁精灵的船舱，在穿山王和飞蝎的帮助下铁箱的大门被切得粉碎，糖果岛上的精灵们以及夏夜的惊目翁原来全被囚禁在这里。小南让所有精灵留在这里休息，自己和夏夜继续前进，力争捣毁纳帕斯的这座潜艇基地。

在躲过夜行鬼的严密看守以及众多亢奋精灵的围追堵截后，两人终于来到了潜艇的控制室，在控制室见到先前两名使用战槌龙的队员时，夏夜向蓝眼揭发了两人先前临阵脱逃的事。也许是为了一雪逃兵的耻辱，那两名队员当即冲上前唤来小锯鳄和蛮力鳄进行战斗。三拳两脚打发后，首领蓝眼召唤出大力鳄再次向小南发起了挑战。

BOOS战 大力鳄

所需安抚度：8400 | 推荐攻击精灵：穿山王

相比炎帝来，大力鳄明显弱了不少。玩水是障碍技能，可以趁它在使用时疯狂划圈。舍身撞击威力高，但出招速度很慢。高压水泵明显就是为我方精灵上场提供机会的技能了。最后的蓄气不仅范围小，而且威力很低，根本不用担心。总之是非常好对付的一只BOSS。

又一次失败后，蓝眼宣布立即开始执行Z作战计划。一阵沉默后，警报不绝于耳，随后小南便听见了猛烈的爆炸声。昏迷中醒来的小南发现整艘潜艇已面目全非，原来Z计划竟然是炸沉潜艇。就在两人为离开船舱一筹莫展时，先前获救的皮丘从上方垂下一部绳梯来……距离潜艇沉没只剩下了10分钟的时间，小南和夏夜抓紧时间帮助精灵和自己逃离这个鬼地方。在离出口不远的地方两人又见到蓝眼因为刚才的爆炸被掉落的箱子压住了身体无法动弹。身为突击队员怎么能见死不救呢？蓝眼怎么也没想到自己的敌人竟然会帮助自己，一番感慨之后众人合力打开舱门，拼尽全力朝水面游去。

回到船上的小南没能在海面上找到蓝眼的下落，但没过多久便收到了蓝眼发来的信息，心悦诚服的蓝眼完全承认了自己的失败，作为救命之恩的回礼她告诉小南纳帕斯即将在法鲁迪拉火山（ファルデラかざん）唤醒火焰鸟的计划。正当小南打算立即前往火山时，船底撞出了一个洞，如今联盟号也只能先回歪歪村码头进行检修了。

告别了塔鲁加后小南来到布卡老人的家中，见到皮丘勇敢地救出同伴后老人高兴地送给了它一把更精致的尤克里里琴。当而听说超级有名的联盟号就在歪歪村而且急需修理时，老人二话没说拎上工具箱和尼克赶了过去。将精灵们送回糖果岛后小南再次回到了歪歪村，此时布卡老人已经将船修理完毕了，做好准备后就向法鲁迪拉火山前进吧！



小贴士

危险悬崖处的移动时间只有两分钟，首先需要借助炎帝的力量冲破重重障碍，接着再转乘雷皇跃过众多平台，总体来说时间尚够充裕。进入潜艇首先捕捉入口处的穿山王和飞蝎以备打开铁箱，之后在上方的库房中捕获两只雷霆狮并依靠它们打开下方通道中的电子锁。此时有一场3只利齿鲨龙和3只幕下力士的混战，可以借助精灵的力量先清除两三只，接着就能轻松应付了。这里的夜行鬼很容易避开，接下来的屋子中所有精灵都处于亢奋状态，建议不要恋战全部回避即可。守卫控制室大门的队员会使用两只战槌龙，它们出招和行动都很慢。

潜艇进水后有10分钟的逃离时间，一般只要三四分钟就能逃走。这里需要通过攀登铁丝网才能离开，由于地图比较复杂可以尽量参照上屏的地图。注意在铁丝网上如果与精灵进入战斗的话一定不要选择逃跑，那样会直接掉下铁丝网从头爬起。途中有两只皮丘需要救起，其中在某处木箱上的很容易错过。沿途记得在出口附近捕获一只长尾兽，利用它的LV3撞击顶开上层挡路的一个巨大铁箱。最后再通过一段喷射蒸汽的铁丝网后就能到达潜艇的舱门了。

Mission-07 保护火焰鸟

踏上火山岛，在精灵们的帮助下小南一路过关斩将来到了半山腰的小屋。一番休整后继续前进的小南和夏夜终于在火山的尽头赶上了红眼，没想到他们刚一进入尽头的洞穴，石门便突然关了起来。在石门划下炎帝的令咒石门便会打开。



但小南还是来晚了一步，凭借两只飞天螳螂拖延来的时间，红眼成功地唤醒了火焰鸟。眼见纳帕斯就要逃脱，夏夜不顾自己的安危将惊目翁借给了小南。小南当即跃上惊目翁，朝着纳帕斯追了过去。

时间仿佛又一次回到了过去，只不过经过无数考验的小南已经不会再如当初般被红眼轻易击败了。在避开驮驮飞行器的无数攻击以及众多飞行精灵的干扰后红眼终于亲自出马，从云海中召唤出了喷火龙。

BOOS战 喷火龙

所需安抚度：6750 | 推荐攻击精灵：－

游戏前期比较难缠的BOSS，对于长期依赖精灵帮助的玩家来说应该算是一场苦战了。喷火龙的攻击方式其实比较单调，除了喷火还是喷火。在进入战斗后期喷火龙的攻击模式会变成来回在屏幕内外飞行随后突然停止在屏幕的一角开始喷火，其实这是一个不错的蓄力机会，当喷火龙停止飞行喷完火后会有一段时间的休息，这正是攻击他的最好机会。比较欣慰的是喷火龙不会进入亢奋状态，否则可有得苦战了。

红眼并没有承认自己的失败，如今纳帕斯又发现了急冻鸟的栖息地，看来他们的下一个目标就是急冻鸟了。来到塔鲁加研究所在蕾拉的提示下，塔鲁加想起这个有急冻鸟图案的地毯当初是从索比亚那岛（ソピアナ）上买来的。根据皮卡洛的情报来到大桥边的小屋处打败纳帕斯队员的安瓢虫后从屋中的铁笼中救出了四只惊目翁，与此同时帕奈玛也帮夏夜修好了陀螺，在塔鲁加的研究所汇合后就前往彩虹岛北方的索比亚那岛吧。

小贴士

上岛后首先带上一只短脚象，用它撞下石头堵住第一条岩浆河，此时在干涸的岩浆河中间可以捉到拥有LV3撞击能力的轮皮象，用它堵住第二条岩浆河。来到山上第二层时快速穿过原地放火球的亢奋状态下的精灵军团，在山道出口附近打败纳帕斯队员。中间的小屋可以进行补给和存档，准备完后进入火山内部。在入口正前方有块不太明显的石块需要用甲壳龙推下，随后利用其后方洞穴中的三只甲壳龙合力将左上方的大石推入岩浆中。进入下一区域再次打败纳帕斯的小火鸡和斗力鸡后穿过一片喷火地带后来到最左边的房间，借助屋中两只海蛞蝓的力量冷却喷火地带不远处的一块滚烫岩石，接着再用蛹甲兽的破坏能力击碎它。其后有场小BOSS战，巨甲龙的破坏光线和落石都非常强劲，没信心的话就拖上一会儿让皮丘来收拾吧。BOSS战前热身的两只飞天螳螂除了移动速度较快外并没什么难点。

进入空中战后首先还是躲子弹的迷你游戏，其中绿色是固定弹道，粉色为跟踪主角当前位置。躲完之后便是10只咕咕加3只夜鹰的热身，紧接着开始第二轮躲子弹游戏，随后又是12只波波加4只比比鸟的热身。最后红眼亲自登场，建议“∞”字形躲避他的攻击。躲完子弹后击败他的喷火龙即算完成任务。

Mission-08 平息水君的愤怒

从彩虹岛起飞的小南和夏夜再次帮助拉迪亚斯摆脱纳帕斯的纠缠后，来到了索比亚那岛上的水之都（アクアリゾート）。一位叫翼（ツバサ）的女孩在见到两人的惊目翁后主动迎了上来，这位从小就喜欢鸟类精灵的女孩可以通过哨子呼唤在天空飞行的精灵。

进入水之都后从一位名叫德蕾斯（ドレス）的女性那儿打听到了地毯工匠的住所。在西边一幢朴素的小屋中小南果然见到了急冻鸟的地毯，但工匠似乎并不在家中。



回到广场又遇见巡诊至此的艾德华特医生，从他那儿得知织毯大师还是水君的守护者。广场的上方突然传来骚动，一位老爷爷说见到水君在水面上奔跑，艾德医生担心一定有人踏入了水君居住的迦奈留遗迹（カナルのいせき），小南决定和好友夏夜前去北面的森林一探究竟。

在雷皇的帮助下跃过无数湍急的河流，终于在一片空地上见着了一位大叔。据说一群骑着飞行器的人往西边去了，而他们的目标似乎正是水君。一路向西追赶的小南在一块巨石前停了下来，撞开巨石后果然如她预料的一般见到了纳帕斯和水君。



好不容易摆脱了嘟嘟利和巨翅蜻蜓的纠缠却发现水君和纳帕斯已不见了踪影。在东边迦奈留遗迹尽头的水池前，捕获陀螺又一次发现了纳帕斯，夏夜建议由小南下水进入遗迹继续追踪纳帕斯，自己和皮丘保护水君。进入水下遗迹，借助两条樱花鳗的力量切开栅栏后又发现了纳帕斯的队员，一番紧张的追逐后小南终于在遗迹尽头的石碑前截住了两名队员。然而就在小南同海刺龙和古棘鱼战斗的时候，纳帕斯又一次成功夺走了石板，本想全力追赶的小南却从夏夜那儿听说水君发怒的消息，为了守护石板的水君一路追赶纳帕斯队员，不想却落入了他们的陷阱。当小南和夏夜赶去救援时，水君已经完全处于狂暴状态了。

BOOS战 水君

所需安抚度：12900	推荐攻击精灵：布鲁皇、莲蓬怪

水君的攻击技能华丽而且丰富，最初使用的旋涡会随安抚度的提升由直线飞行变为孤线飞行，比较容易中招。急冻光线依然是使用精灵的绝佳良机，周身防御的水幕可以给一些远距离攻击的精灵有可乘之机，最后使用的冰柱基本占了大半屏幕，基本别想占到便宜了。水君的移动速度很快，可以考虑用草系精灵降低它的移动速度，随后再用强力精灵进行攻击。

提供线索的大叔在目睹小南成功安抚水君并得到水君令咒之后终于表明了自己的真实身分，原来他就是织毯大师。回到织毯大师的家时蕾拉也赶了过来，在皮丘无意间放出的电气下地毯上出现了古代文字，并得到急冻鸟应该在断魂山（ソルベラス）的推断。

正打算前往断魂山的小南被旅行至此的阿克斯和魔术师邀请参加他们的茶会，原来他俩与德蕾斯还有艾德华特医生曾经是周游世界的探险队“茶组”。谢过好意后，小南和夏夜向水之都正北方的断魂山开始了追击红眼的任务。

Mission-09 追击红眼

穿过水之都北方的山洞终于来到了断魂山，见到小南的纳帕斯队员命令一旁的巴鲁郎击打石柱制造雪崩，但因为没有找好掩体自己被大雪冲下山去。凭借石柱的掩护穿过这片雪崩区域后，小南终于赶上了红眼的大队。暴风雪中无法使用飞行器的纳帕斯队员们在目睹了雪崩的威力后也不禁打起了退堂鼓……击败这些胆小的喽啰后小南开始全力追赶红眼，然而当她用水之令咒打开尽头的石头时却发现急冻鸟已经被红眼唤醒。随后赶到的纳帕斯大队人马将小南和夏夜团团包围起来，但高傲的红眼却喝退手下表示要与小南进行一对一的决战。

BOOS战 爆风鼠

所需安抚度：16200	推荐攻击精灵：钢帝企鹅

作为红眼最后的王牌，爆风鼠的行动堪称无懈可击。喷火出招收招都很快，几乎很难有时间用精灵进行攻击。大字火的范围很广，而且角度刚好封杀精灵的揩油机会。最强技大爆炸非常劲爆，出招收招又超快，除了皮丘外没有任何破解方法。想要划圈的话只有在它移动或是扔出火柱时进行。

承认了失败的红眼与手下一起离开了断魂山。回到彩虹岛向塔鲁加报告了任务进展后，发生事件彩虹节祭，司祭向村民宣布今年的勇者就是小南和夏夜，如今他即将开始寻找彩虹圣杯的试炼。一旁的布卡告诉两人这是彩虹节最重要的一个仪式，勇者必须前往锉刀洞穴寻找圣杯，此刻作为监督的尼克已经在锉刀洞穴的秘室里做好了迎接勇者的准备。跟随布卡来到洞穴秘密完成了试炼之后小南顺利地取到了彩虹圣杯，在皮丘充满激情的演奏下，载歌载舞的人们开始了通宵的狂欢活动……

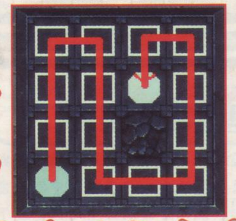
伊玛其突然报告说塔鲁加出事了，当小南赶到研究所救起塔鲁加时却发现蕾拉和帕奈玛都不见了，难道纳帕斯还有其他首领？根据帕奈玛发出的求救信号，小南锁定了信号的发射地——位于索比亚那岛中心的一座巨大瀑布。

小贴士

断魂山的入口位于水之都正北方的山洞中，只有完成了水君的剧情后才能进入。雪崩地带每隔一定时间就会雪崩一次，如果主角没有站在石柱的阴影下即会被冲回初始位置。建议按右、中、右、左的顺序沿石柱绕行。在击败纳帕斯逃兵的迷唇娃、布鲁狗、雪松人后又是一片雪崩地带，这次沿右、中、左、右的顺序绕行。记得在出口右下角的石柱前靠一下，否则肯定被冲回起点。再次打败纳帕斯钢帝企鹅、雷丘、狃拉的联合攻击后，捉上两只猛火猴烧化一处挡路的冰块，冰块在融化后还需要一只拥有LV2破坏能力的精灵击碎，可以用不远处的露帕兔完成。结冰地带强烈建议将沿途的亢奋精灵捕获，觉得触控笔太难控制的话也可以改用十字键操作。最后打败豪火猴与冰精灵后就能与红眼决战了。



▲雪崩地带前进示意图。



圣杯的试炼规则为一口气将两个圆点间的地板全部踩亮，中途不能重复或离开限定的区域。具体踩法见左图。

Mission-10 营救帕奈玛

重新返回索比亚那岛后逆流而上终于来到了位于本岛正中的银色瀑布，瀑布后面竟别有洞天。刚进洞，纳帕斯队员便带着利欧鲁前来欢迎——看来蕾拉和帕奈玛果然被关在这里。就在小南打开前方的立方体大门时，在过去世界见到的铠甲士兵竟然出现并召唤出两只利齿鲨龙发起攻击……

穿过一片长廊后从无线电中传来了帕奈玛的声音，然而还没来得及确认位置通信便再次中断了。奋起直追小南终于又一次找到了那名铠甲士兵，再次失败的他表示即使再过一千年也不会原谅小南。

在铠甲士兵守护的洞穴出口外是一处位于半山腰的花园，小南赶紧将这里的发现告诉了塔鲁加，根据塔鲁加的判断，这里很有可能就是传说中的奥布里比亚遗迹。

然而进入遗迹没多久，原先逃跑的铠甲士兵竟然又出现在这里，而且还变成了两个。这时铠甲士兵身后的红色大门中传来了帕奈玛的呼救声，机灵的皮丘从墙角钻入秘室打开了大门。冲入房间的小南终于见到了这伙铠甲士兵的首领紫眼（パープルアイ）。愤怒的紫眼召唤出叠翅鲨龙向众人发起了攻击。



BOOS战 叠翅鲨龙

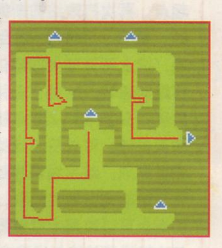
所需安抚度：18000　推荐攻击精灵：钢盾龙

利齿鲨龙的强化版本，如果有升级过束缚线的话，完全可以在它使用切裂和玩泥时强行划圈。它的最终技能高速移动看起来似乎非常凶猛，但其实非常容易躲避。总之，这只BOSS除了移动速度较快外并不难对付。

赶走了纳帕斯后，蕾拉告诉小南紫眼绑架她的目的是为了寻找传说中的黄金铠甲。相传古代人发明了一种将人类阴暗之心转化为力量的铠甲，然而他们征服世界的野心却被一位身穿黄金铠甲的勇者给粉碎了。蕾拉根据壁画上描绘的内容推断，紫眼的下一目标极有可能是居住在雷云山（ライウンやま）的闪电鸟。



沿水之都外的河流向西前进就可以来到银色瀑布，中途有一片居住着大量利牙鱼的浅滩需要使用水君跳跃通过才能免受伤害。在瀑布洞穴击败利欧鲁后可以先进入左边的石室捕获钢盾龙，它的攻击技能异常好用，强烈建议让它始终呆在队中。右边石室中的鬼斯通有打开中间大门前超能立方体的能力，在对付铠甲士兵时使用钢盾龙砸一下利齿鲨龙试试吧。



大厅中的念力土偶是没有办法捕获的，首先等待正下方的两只土偶交换位置，随后跟随土偶往左下角前进。到达左下角时跟随它向上移动，在沿途的一处凹墙中等待它转向。随后在正上方的第一扇门处向下躲在另一处凹墙内，等待两只三土偶都向右边移动时快速跟在其背后即可绕到出口。

在过道中击败纳帕斯的呆呆王后来到一处被水分隔的平台。首先踩下黄色开关，经过出现的黄色平台后经过正前方的蓝色开关踩下左边的绿色开关，随后经绿色平台绕回去踩下蓝色开关，最后再踩剩下的红色开关即可来到出口。再打倒一名使用两只化石盔加两只太古羽虫的铠甲士兵就可以在中继点进行存档。

进入奥布里比亚遗迹后打败两名使用4只念力土偶的铠甲士兵，随后捕获任意4只拥有LV2超能力的精灵合力打开中间大门前的立方体。在尽头的红色大门前需要连续打败4只布比火龙、6只树蜥蜴、8只铁哑蟹，活用钢盾龙或是皮丘的话可以迅速将它们捕获。

回到塔鲁加研究所后帕奈玛会帮助升级捕获陀螺，这次可以进行两段蓄力了。

Mission-11 西克里里岛的秘密

在雷云岛的上空纳帕斯似乎又在追捕拉迪亚斯了。击退纳帕斯队员的围攻后小南在雷云中再次发现了拉迪亚斯的踪影，然而雷云山上空的闪电过于密集，光凭惊目翁的力量根本无法靠近。在夏夜的建议下两人只得离开雷云山，此时无线电再次传来发现拉迪亚斯的信息，她似乎在雷云岛北面的西克里里岛（シクレレじま）降落了。

迹相同的石碑，在通过无线电与蕾拉联络的过程中，小南得知为了召唤拉迪亚斯，大陆的各个岛上隐藏着五座小祭坛，除去岛上的一座外其他四座分别位于糖果岛、法鲁迪拉岛、索比亚那岛以及东北的海底火山。成功找到前三处后只剩下海底火山了，不过从空中是没法接近的。在伊玛其的建议下，小南决定前往歪歪村乘坐联盟号前往海底寻找最后的祭坛。



刚下水小南便见到了纳帕斯的身影，不过这次小南终于赶在他们前面成功找到了祭坛。五个祭坛全部被激活后，西克里里岛的石碑上终于出现了召唤拉迪亚斯的令咒。如今在小岛的上空拉迪亚斯已做好准备，等待着勇者的到来……

BOOS战 拉迪亚斯/拉迪奥斯

所需安抚度：16000　推荐攻击精灵：—

主线流程中最最艰苦的一战。本战无法使用精灵，只能靠主角自己单挑了。因为背景色的关系，水都的迷雾球很难看清。迷雾球1是最好躲的技能，可以趁收发招的机会狠狠圈几下。当安抚度超过3/4时，水都会使用护身光球，随后会一边高速飞行一边使用迷雾球2进行全屏乱击，凭借超灵敏的移动速度，几乎令人无从下手。如果坐等护身光球消失，那安抚度将流失很多。对付这招没有别的办法，只有比耐心了。等它稍有停滞的时候立即圈上一圈，阻止安抚度加速流失。在护身光球消失后水都基本会使用一次迷雾球1，好好把握这个机会稳扎稳打吧。

小贴士 根据上屏的提示前往雷云岛，在到达岛的上空时遭遇纳帕斯的阻击。第一波是9只飘飘鬼和4只气球鬼，第二波是11只胖胖翁和4只比雕。剧情之后来到正北方的西克里里岛，从蕾拉那儿得到关于四处祭坛的提示。第一处位于糖果岛有一只威力熊的山顶；第二处位于法鲁迪拉火山的入口，需要打败月精灵、多塔克、化石龙蝎；第三处位于索比亚那森林，需要击败悬浮蟹、钢盾龙、双尾鼬。完成上述三处后乘惊目翁飞天地图右上角的红圈位置，触发剧情后前往歪歪村坐船前往海底。使用两只巨翅飞鱼切开纳帕斯在海底设下的栅栏并击败那名队员的毒刺水母后，再次切换到海底追逐的小游戏。进入黑暗区域后，在第一个有水流的岔道处向下走就可以找到最后的祭坛了。

Mission-12 追寻紫眼

骑上拉迪亚斯的小南穿过重重闪电的封锁终于来到了雷云山的入口，在与精灵们的默契合作下，一路过关斩将的小南终于来到了雷云山的最顶层，这次她发誓一定要赶在闪电鸟苏醒前阻止紫眼企图征服世界的行动。

BOOS战 重钢蟹

所需安抚度：20000	推荐攻击精灵：巨嘴河马、毒龙蝎

由于它的速度慢，基本就成了精灵们的虐待对象，其最常使用的是射击光线和破坏光线，随着安抚度的提升射击光线的会强化成全屏乱射。虽然它同水都一样拥有护身光球，但即使不借助精灵的力量也可以很轻松地圈住它，谁让它移动速度慢呢。总之，重钢蟹是只非常好捏的柿子。

打败紫眼后一个飘浮在半空中的飞行座椅上的白衣男子出现了，他轻而易举地功唤醒三神鸟。根据从无线电传来的信号，飞行座椅似乎前往了奥布里比亚遗迹，赶到时却正好看见德蕾斯在铠甲兵的簇拥下进入遗迹……

在遗迹深处，被团团包围的小南和夏夜终于得知了真相：复活闪电鸟的竟然就是艾德医生。为的是找传说中能令人获得永生的黄金铠甲，真正的黄金铠甲需要集合三神鸟的力量才能取得，为此他们利用金钱的力量操纵纳帕斯开始了一系列唤醒三神鸟的行动。如今他们终于如愿以偿地唤醒了三神鸟，在大地的怒吼中，艾德华特宣布重新复活的茶组将成为世界永远的支配者。

小贴士 骑上水都兄妹来到雷云山后就将进入躲闪电的小游戏，难度不大但非常好玩。在雷云山降落后可以看见纳帕斯在水面被雷电击倒的剧情，别学他们，趁着闪电的间歇快速通过池塘。进入山洞后遇上两名铠甲士兵，分别打倒他们的长毛猪和猛玛猪后使用巨嘴河马、魔电兽、雷电兽破坏电磁大墙。在山洞的出口前还有一名使用雷精灵的纳帕斯队员，可以用巨嘴河马轻松打倒。穿过第二片落水池塘后使用蝙蝠切开一处LV3的栅栏并打倒铠甲士兵的8只顽皮弹，使用雷皇令咒打开尽头的石门。最后击败紫眼手下的UFO磁怪加两只三合一磁怪以及另一名手下的两只雷霆狮即可。另外这里出现的毒龙蝎非常实用，对付慢速精灵时可以发挥很大的效果。

Mission-13 空中要塞

遗迹边的湖中缓缓升起了一座巨大的飞行要塞，一阵强大的闪光过后，整个糖果岛便从大陆的板图中彻底消失了……

艾德的野心宣言回荡在整个大陆的上空，获得了黄金铠甲以及空中要塞的茶组已经得到了永恒的生命以及无人可及的力量，地上的人们打算奋起反抗的话，茶组将像催毁糖果岛那样将奥布里比亚群岛给毁灭掉。

获得了黄金铠甲的艾德同时也拥有了操纵三神鸟的力量，在三神鸟的保护下整个空中要塞被一层防壁牢牢包裹起来。夏夜本想使用舍身撞击为小南打开一个突破口，但一番努力还是以失败告终。进退两难之际，塔鲁加发来消息说蕾拉似乎有了重大的发现，根据古书上的记载，奥布里比亚的勇者手持彩虹圣杯来到彩虹祭坛，腾空而起的冰、火、雷彩虹将把三神鸟从邪恶的支配下解放了出来。

得到这一重要情报的小南和夏夜赶紧跑去找椰果村的布卡老人，老人二话没说就将彩虹圣杯交给了夏夜。抱着圣杯来到祭坛的他将圣杯高高举起，然而等了半天都没见有动静。从小南那儿得知了事情的原委后，老人连忙解释这圣杯只是自己做的仿制品，真正的圣杯在锉刀洞穴的最深处，然而至今没人可以成功地将其取出。

再次跟随布卡老人来到试炼之间，为了奥布里比亚大陆的和平，小南决定接受真正的试炼。

试炼洞穴的五大试炼

第一关 躲猫猫

在一间狭小的屋子中躲避精灵的攻击，坚持1分钟即算胜利。最初只有3只火恐龙，经过20秒后增加3只雷精灵，倒数20秒时再增加3只雪松人。尽量绕着墙角逃跑，可以大大降低被击中的概率。

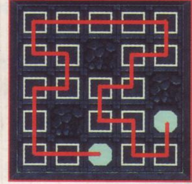
第二关 过针床

计算好时间快速通过针床，本关基本没有难度，但是万一踩到针床的话，一下可是要损失8点体力的。

第三关 踩地板

规则和最初的踩地板游戏一样，具体看图。

第四关 走迷宫



踩上画有箭头的地板后会一直滑行到箭头的尽头位置。依次选择左上、右、上、左、右上、上就可以来到出口。

第五关 灾兽

很好对付，不放心的话可以将第四关出口处的火爆猴带上。

成功取回彩虹圣杯后，塔鲁加一行人也已经在椰果村等候多时了。根据蕾拉的研究，真正的彩虹祭坛并不在村中，经过一番回忆，小南突然想起当初自己摔落海中时曾经在海底见过画有同样图案的祭坛。在帕奈玛的帮助下，从捕获陀螺中查到了上一次发生死机的位置。乘坐联盟号再次来到海底的小南将圣杯安放在祭坛上，随着一阵晃动祭坛升出了海平面。一道炫目的光芒中，七彩凤凰缓缓降落到了祭坛之上。

BOOS战 凤凰

所需安抚度：2500	推荐攻击精灵：钢盾龙、巨嘴河马、毒龙蝎

凤凰的攻击技能范围广，但威力显然没有重钢蟹高。火焰放射依然是使用精灵攻击的最好机会，在使用火焰推进和圣炎时候凤凰基本处于无敌状态，特别是火焰推进非常消耗时间。后期凤凰会连续使用两种大字火，其中大字火1是以自身为中心，大字火2则是随机出现在地面上。活用皮丘的话还是能轻松获胜的。

被击败的凤凰终于承认了小南作为大陆勇者的实力，在它的帮助下三神鸟脱离了艾德的控制，为了守护奥布里比亚大陆的和平，乘上拉迪亚斯的小南同夏夜一起向茶组盘踞的空中要塞发起了最后的突击……

Last Mission 守护奥布里比亚的和平

空中要塞攻略（外部篇）

剧情进行至此，大半的支线任务都已经开启了。将这些任务全部做完并且将大部分精灵以“S”级评价捕获的话基本能将捕获陀螺的功能进行一次全面的升级。带上五只最喜欢使用的精灵后，乘着水都兄妹前往空中要塞吧。

距离空中要塞1000米的时候，系统会提示两人已经进入了要塞的射程范围。躲过从空中要塞射出的弹幕后系统会提示等离子大炮开始蓄力，站在屏幕中间的位置更容易判断大炮的攻击区域。在击败了10只音符鹦鹉加4只大胖翁后，要塞的第二轮弹幕展开，相比第一轮，因为与要塞的距离近了，所以飞弹的面积也扩大了不少。再次击败10只飞蝎加4只钢鸟的组合后，基本已经贴到了大炮的正前方，此时等离子大炮的攻击范围基本覆盖了全屏，如果捕获陀螺电力不足10的话，很可能被空中要塞干掉。

空中要塞攻略（内部篇）

成功进入空中要塞后发现正前方的道路被切断了，此时需要两只拥有LV3超能力的精灵激活中央的铠甲士兵神像才行。在左右两边的浮游平台上各抓一只巫妖，用它们打开通向要塞核心的通道后，一连串慢长的战斗开始了，需要应付的精灵包括：魔电兽&烈焰火龙、3D龙Z×3、哥特拉王×2、艾雷特&莎娜多、战车暴龙×2、铁甲螳螂×4。

为了守护来之不易的黄金铠甲，茶组的四人决定各自持有黄金铠甲的一个部分前往要塞的其他房间分开防守，在到达中央大厅时帕奈玛和父亲也乘着驮驮飞行器赶来帮忙，只要与帕奈玛对话就可以回复陀螺的电力。在大厅的上左右三个房间中各有一位茶组首领，根据难易度排列，依次为魔术师（右）、阿克斯（上）、德蕾斯（左）。

魔术师的房间

刚刚进入魔术师的房间，就看见地板被他变成了天空中的白云，沿着白云小心前进，在正上方再次遇到魔术师。如同当时在歪歪村一样，他又一次将皮丘装入了魔法箱中。四只魔法箱散落在房间的角落中，需要使用超能力打开。皮丘被随机装在其中的一只里面，打开箱子后如果不是皮丘的话需要与汽球鬼&金蜂后&比雕进行战斗。成功救出皮丘后进入下一屋子即可与魔术师进行战斗。由魔术师使用幻象变成的巨型大爪蝠除了毒雾外另两招都不难躲，更重要的是如今有了水都兄妹，可以使用他们的能力将大爪蝠固定在屏幕中间快速划圈了。

阿克斯的房间

正如尼克曾经评论的那样，自负的阿克斯没有在房间设任何机关，将房间中所有亢奋状态的精

灵捕获后就可以向阿克斯进行挑战了。移动速度超慢的雷吉基加斯使用精灵的话可以非常轻松地打败它。在进入亢奋状态后它踩下地板形成的冲击波将具有杀伤力，基本只使用破坏光线进行攻击。

德蕾斯的房间

刚进房间入口就被封锁起来，由于前方的道路被激光所阻挡，本想绕道的小南却不小心从窗口掉了下去。（汗……）穿过要塞中心的实验室时可以看见试管中的超梦，基本能猜到这家伙便是本作的最终BOSS了。从出口回到楼上时夏夜告诉小南说左边的过道中突然出现了三个开关，只要踩最下边的那个即可，另两个会引来精灵。在前进的路上夏夜却尽给小南捣乱，正纳闷时却发现等在尽头的竟然是另一个"夏夜"。被这个"夏夜"大骂了一顿后，小南发现原本跟在背后的夏夜竟然变成了自己……为了弄清哪个才是真正的小南，夏夜决定向两人提出三个问题：

第一问：塔鲁加生的是女儿吗？（はい）

第二问：联盟号是布卡老人造的吗？（いいえ）

第三问：伊玛其是身材苗条的人吗？（いいえ）

正确回答出问题的小南终于证明了自己的清白，而假"小南"也露出了她的真实面目，原来她就是变装天王德蕾斯。原本不起眼的百变怪如今却拥有了在三神兽间自由切换的能力，摇身一变成极其难缠的强敌。百变怪基本都是使用三神兽的最强技能，想要蛮干恐怕非常吃力，建议还是依靠皮丘以及众精灵的力量吧。击败茶组的三名成员后，小南终于集齐了打开中央控制室的完整令咒。在与帕奈玛做完告别后终于就在开始与茶组老大艾德华特的决战了！

在空中要塞的中央控制室中，怪盗艾德华特面露出了微笑，他的野心即将成为现实，再过不久，不仅是奥布里比亚大陆的人们，连全世界的一切都将臣服于他。艾德告诉小南自己作为医生的职业并不是为了伪装，其实自己从小就立志成为一名救死扶伤的医生，而今后他也一定会创造出一个理想的美好世界，在那个世界中人们和精灵都能过上幸福的生活，所有真心归顺于他的人也都能获得永恒的生命……用暴力建立起来的美好世界？这不过是艾德华特一厢情愿的想法，为了奥布里比亚大陆的和平，向艾德华特的超梦宣战吧！

BOOS战 超梦

所需安抚度：18000	推荐攻击精灵：钢盾龙、毒龙蝎、悬浮蟹

超梦不仅移动速度快，而且还会像大多数超能力精灵一样使用瞬间移动脱离包围圈。能量球和破坏光线1都是直线攻击，漏洞非常大。后期超梦会使用破坏光线2对全屏进行扫射，不过也很好躲。总之这是一场热身战，注意保留实力吧。

奥布里比亚人民的心声给予了小南无比的勇气和力量，传说中的最强精灵超梦也败在了她的手上。愤怒的艾德华特决心要像毁掉糖果岛一样将奥布里比亚大陆消灭，如今终极等离子大炮的能量已经填充完毕，就算突击队员有再大的本事也无法挽救岛上的人们了。但塔鲁加却告诉他，刚才他已经将大炮的能量装置给完全破坏了。怒不可遏的艾德大声呼唤茶组众人，如今惟一反败为胜的方法只有穿上完整的黄金铠甲了。

对峙中，纳帕斯的首领紫眼出现了，在小南与茶组三人战斗的过程中，坐收渔利的他成功抢到了黄金铠甲的三个部分。此刻原本在艾德手上的头盔也落入了他的手中，集齐全套黄金铠甲的他再次唤醒了超梦。出于对当时艾德羞辱他的报复，紫眼命令超梦向艾德发起了攻击，危急关头，塔鲁加突然挡在艾德面前同艾德一起被超梦的光球打入了其他的空间。比起希望建立幸福世界的艾德来，眼前的紫眼完全只是为了一己私欲。无法原谅紫眼所作所为的小南再次向超梦发起了挑战。

BOOS战 超梦Ⅱ

所需安抚度：26000	推荐攻击精灵：皮丘

主线剧情中的最终BOSS了，其附着在身上的斗气是不会消失的，对于划圈技术有着了不小的要求。三个分身虽然没有攻击力，束缚线碰到了也没事，但在几秒后会转化成能量球向四周进行扫射，大大影响各种战术的使用。光雨和大光柱两招无更是比华丽，摆明了就是请玩家老老实实地"欣赏"的。不过只要有足够的恒心、耐心和细心，相信一定可以打败它！

身穿黄金铠甲的紫眼最终还是败在小南的手下，失去了原有效力的黄金铠甲也消失了天空中。此时空中要塞开始猛烈地摇晃起来，失去了黄金铠甲力量的要塞已经没有办法飘浮在空中，如果这座巨大的要塞就这样落入海中的话，那掀起的海啸将瞬间将整个奥布里比亚大陆淹没。危急关头小南想起蕾拉曾经讲述的古代传说，在空中划出凤凰的令咒，从天边飞来的凤凰使用彩虹的力量将整座要塞缓缓放到了水里，整个奥布里比亚大陆终得救了！

在要塞的阳台上，塔鲁加也因为超梦力量的消失而重新获得了自由，当帕奈玛问起他为何会保护艾德时，塔鲁加就连自己也说不清楚，也许是因为在超梦举起双手的那一刹那自己听见了艾德发自内心的求救吧。

远方传来了联盟号洪亮的汽笛声，拯救了奥布里比亚大陆的勇者小南在众人的簇拥中踏上了凯旋的旅程……

玩后感

大概是在群岛大陆的关系，本作的画面看起来比以往更柔和舒适了很多，而音乐也不少会给人留下深刻的印象。虽然游戏的整体难度比前作似乎有些降低，但对付一些强力的精灵玩起来依旧很是杀屏。令咒系统则算是把触摸操作的应用更增加了一层。和以往单纯一条路线的故事情节相比，本作的剧情也有不小的进步，隐藏在反派势力背后的野心家竟然是平日慈眉善目的好好先生……从各方面来说，本作都是一款新老玩家皆宜的好游戏。

文 乌冬 美编 Juxi

勇者のくせになまいきだ：3D

光环视频收录 POCKET HALO

嚣张的勇者又来啦，各位破坏神做好迎战准备了吗？这次我们魔王军也是实力大增呀，不但有水中的弟兄们加盟，作为破坏神武器的铁镐也增加了不少实用的技能。还等什么，赶快拿起你手中的铁镐开挖吧。

PLAYSTATION PORTABLE

推荐度 A

勇者别嚣张3D

勇者のくせになまいきだ：3D

SCEJ	SCEJ	2010年3月11日	日版
1～2人	3980日元	无对应周边	

玩法



游戏的玩法和前两作并没有区别，玩家主要通过挖掘地下迷宫的方式帮助魔王抵御来犯的勇者。迷宫内的土壤分布着养分和魔分，挖掘这些土壤就会产生出魔物，养分或魔分浓度越高的土壤所产生出的魔物也就越强。当魔物诞生后，迷宫内的食物链也随之开始，魔物会吃掉其食物链下级的魔物来提高生命力，当生命力到达一定值时就会繁殖，从而使魔王军壮大起来。相反如果魔物缺少食物的话生命力就会慢慢下降，甚至饿死，所以如何调整魔物的数量来维持迷宫内的生态平衡是击退勇者的关键。

画面解说



状态 当前进入迷宫的勇者状态，箭头表示勇者的士气，桃心表示HP，魔杖表示MP。

魔王 每关要保护的对象，如果被勇者抓住并带出迷宫即Game Over。当勇者出现时，可以将魔王安置在迷宫内，尽量选择迷宫深处或是兵力集中的地方吧。

挖掘力 铁镐的挖掘次数，每挖开一块突然消耗1点。过关后没用完的挖掘力会换算为提升魔物等级的经验值。

土壤 魔界的基本元素，其中又分为普通土壤、养分土壤、魔分土壤和含有魔水土壤四种。

知能 魔王军的知能等级，知能主要影响魔物对勇者的迎击强度，知能越高魔物的迎击越积极，并且部分魔物还会使用一些低知能时没有的特殊技能。

战斗力 魔王军的战斗力，魔物数量越多数值越高。

魔水

本作的新要素，挖开含有魔水的土壤后，魔水就会涌出，并积聚在迷宫内。积聚有魔水的地方可以诞生出水生魔物，和陆生魔物不同，水生魔物并不是通过土壤诞生的，魔水浸泡着的土壤中的养分和魔分会自动变成水草，水草再吸收了一定的养分或魔分后就会生产出花苞，用铁镐敲开花苞水生魔物就会诞生，如果不敲开花苞，花苞会漂浮在水面上收集养分或魔分，含有养分或魔分越多的花苞所诞生出的魔物也就高级。另外要注意水生魔物只能在魔水的范围内活动，一旦离开魔水，生命力就会急剧下降，而陆生魔物则相反，一旦进入魔水的范围会很快死亡。

水生魔物介绍

水蜘蛛类
食物 水中养分
天敌 乌龟类

从养分类小花苞诞生而来，繁殖能力强，吐出的蜘蛛丝可以减缓勇者的移动速度。

乌龟类
食物 水蜘蛛类
天敌 水元素、龙类

从养分类中花苞诞生而来，攻击方法为远距离投掷锤子，被勇者靠近后会缩进壳内自我保护。

魔雾
食物 水中魔分
天敌 水妖类

从魔分类小花苞诞生而来，没有攻击力，但能凭依在勇者身上使其攻击的命中率降低。

水妖类
食物 魔雾
天敌 水元素、龙类

从魔分类中花苞诞生而来，特殊能力是放电，可以使处于水中的勇者暂时麻痹。

魔水花
食物 无
天敌 无

敲击含有养分或魔分较多的大花苞就能使其开花，魔水花可以提升魔王军的知能等级，并能抑制魔物的压力，减小魔物变成纯种的几率。

水元素
食物 乌龟类、水妖类、蜥蜴类、莉莉丝类
天敌 无

当花苞的养分和魔分都达到最高后，就能诞生出水元素，水元素是水中的最强魔物，同时也是水中食物链的顶点。



铁镐技能



▲图中黄色的圆球便是龙秘宝，赶快回收吧。

铁镐技能类似前作的地震，同样是长按R键发动，不过效果根据每把铁镐的技能而异。游戏一开始可使用的铁镐只有一种，其他的铁镐获得方法为收集故事模式中勇者身上的龙秘宝（ドラゴンオーブ），每关可收集的龙秘宝只有一个，只要打倒了勇者就会掉落，接着再敲击一下就能回收。另外还有两把铁镐则是需要通过和前两作的记录联动来获得的，联动在标题菜单オプション选项的データかんり里进行。

技能一览

入手条件	铁镐名称	技能名	消费挖掘力	效果
最初拥有	ザ・ツルハシ	ダンジョンクエイク	20	勇者放置的道具全破坏，并且一定几率使勇者晕眩
累计收集4个龙秘宝	ミズノ・ツルハシ	ハイドロライド	25	让地面涌出10格的魔水
累计收集8个龙秘宝	DPS–MODEL	ナビィタイマー	15	显示勇者的前进路线
累计收集13个龙秘宝	トゥルハシ	トゥルースリープ	20	设置催眠球，50%的几率使周围的勇者睡眠，10%的几率使魔物睡眠
累计收集19个龙秘宝	デスツルハシ	メシデス	15	设置召唤メシデス的魔法阵
累计收集26个龙秘宝	ワンダーツルハシ	ワンダフルフェスタ	25	设置魔王军军旗，让周围的魔物集中起来
累计收集33个龙秘宝	フォレ・ルカナ	ディグディグ	30	4秒内挖土时挖掘力增加
累计收集44个龙秘宝	フォレ・マスター	ぶきみなあな	35	设置连接点，可以让进入的魔物快速转移到另一个连接点
和1代的记录联动	ツルハシ・ワミター	スキルミルー	10	可以看见勇者使用的技能名
和2代的记录联动	ツルハシ・ドキドキ	ドキドキワープ	40	随机转移魔王的位置

玩后感



几个新要素令游戏的战术更加丰富，自由度也更强。另外本作的人性化功能也完善了不少，像是增加了图鉴里的关键字说明，还有战斗的录像和截图功能都是非常实用的。

文 伊娃 美编 咕噜

PLAYSTATION PORTABLE

胖公主 蛋糕一把抓 Fat Princess: Fistful of Cake	SCEH	ACT	2010年3月11日	港版
	1～8人	155港元	无对应周边	

本作是PSN上提供下载销售的PS3动作游戏《胖公主》的强化移植版，保留了游戏最具乐趣的联机模式，而且还新追加了6个关卡，因此不方便上网联机的玩家也能在单机流程中无比快乐地游戏。



操作	
↑	呼唤同伴
↓	脱离同伴
←/→	自言自语
滑杆	移动
△	切换新、旧武器
□	攻击/投掷/砍伐
长按□	蓄力攻击/蓄力砍伐
○	捡起物品/搬运公主
×	跳跃
L	锁定
R	锁定后重击敌人
Select	打开/关闭大地图
Start	呼出菜单

战斗

本作的战斗操作十分简单，除了最初的村民只能进行轻攻击外，其他的5种职业的战斗都分为轻攻击和蓄力攻击。对于擅长近身攻击的职业来说，最好先按L键锁定目标后再靠近其进行攻击，因为敌军的移动速度也是相当快的。

胜败条件

游戏的目的就是拯救公主，如果我方能将公主安全送达宝座则会进入胜败倒计时，如果在这个时间段内敌方未能将其公主送达宝座或是将我方公主从宝座带走，则在倒计时结束后会判定我方胜利。反之亦然，如果敌方将他们的公主救回，则我方必须要及时阻止。另外，如果能将敌方公主关进我方的地窖中，并将我方公主安全送达宝座则直接判定我方胜利。

游戏要点

1.蓄力攻击 长按□键蓄力时角色的周围会出现一个蓄力环，职业、招式不同，蓄力环的增长速度也会不同。蓄力环的值越高释放的威力就越强。

2.喂食公主 在拯救我方公主的同时，还要防止敌方早先一步救走他们的公主。公主爱吃蛋糕，无论是谁给的她们都会来者不拒，吃得越多体重就越重（如果停止进食公主的体重会随着时间慢慢减轻），而搬运的速度就会越慢，所以可尽量多地给对方公主喂食蛋糕以增加对方的拯救难度。

3.协力战术 游戏时按下↑键角色的头顶会出现白色的感叹号，表示已向角色周围最多3名同伴发出了协力邀请，当同伴头顶的感叹号由黄色变为绿色时即可进入协力作战模式。

4.回复体力 不需要任何操作，静止3秒后角色会席地而坐，体力便会慢慢回复。

5.护卫公主 如果队友在搬运公主，靠近后按○键则脚底会出现红心图





案，此时便可进入护卫模式，不仅可以替搬运的队友承受敌人的伤害，而且还能加快搬运的速度，护送的队友越多，搬运的速度就越快。

6.游戏人数 游戏中红蓝两队均有16名队员，联机模式中无论是合作还是对战，一共最多只有8名玩家，其余8名则必须是AI。

关于建造和升级

游戏中的资源分为木头和矿石，用于建造建筑物或是升级帽子机器，而善用地形、资源来取得攻防优势是游戏获胜的保证。屏幕的右上角会显示资源的采集数量，玩家可依照战况随时切换操控不同的角色，可利用工人采集周围的资源，然后投掷到我方的建筑物或帽子机器上，此时目标物上方便会显示仍需资源的数量。当目标物上方显示绿色的箭头时，则代表可以进行建造或升级，靠近后按L键锁定，再长按□键即可完成。

职业的变更

初期时角色只是一名普通的村名，村民可以转变成为其他5种职业，方法是通过佩戴帽子机器制造出来的不同类别的帽子来更换，有时在场景中也能拾获帽子。游戏中角色的职业分类为工人、战士、弓箭手、魔法师和祭司，均会在后期的关卡中相继解禁。要升级各职业就必须先要升级帽子机器，佩戴生产出来的升级帽子后，每种职业都能追加新的武器。



村民

村民的生命值最低、防御最弱，但由于没有装备各职业对应的服装、武器，因此行动速度是最快的，特别是在抢劫公主或搬运资源的时候，其他职业的角色都无法与之相比。村民只能用拳头攻击敌人，在造成敌人眩晕的同时还能使其手中的物品或武器掉落。



工人

使用的武器是斧子，可以采集资源来建造各种攻城建筑或是给帽子机器进行升级。双方城堡的大门也是需要建造的，不然就都进出自如了，如果城门破损但还没有完全损坏，靠近后按L键锁定，再长按□键即可进行修补；在一些特定位置可以搭建云梯、弹射器、桥梁等，这样就可以更加容易的进入对方城堡。需要时刻注意的是，我方建造的弹射器也有可能会被敌方用于救援的。工人升级后的武器是炸弹，可以向敌人投掷炸弹攻击，蓄力攻击时为大范围爆炸。



战士

初期时使用的武器是剑，擅长近战，可以轻易地斩杀敌军且拥有防御盾，蓄力攻击时为回旋斩。战士升级后为长矛战士，攻击速度很快，蓄力攻击时为冲刺攻击，能形成强力两连击秒杀敌人。



弓箭手

使用的武器是弓箭，擅长远战，虽然射程远但攻击力弱且防御力低。升级后使用的武器是枪支，蓄力攻击时为散弹攻击，无需锁定便可命中目标。



魔法师

初期时使用的是火系魔法，攻击力强但防御力低，能够向敌人抛掷火球攻击，也可点燃木材。升级后变为冰系魔法，投掷冰弹攻击，蓄力攻击时可以投掷冰弹将敌人冻结，最久可持续7秒。



祭司

祭司的防御力很低但是优点也很多，不仅能够为我方的队友进行治疗还能吸走敌人的部分体力。初期时如果给满血的队友持续治疗的话则可在队友的周围形成暂时性的保护罩进行防御；如果对自己进行持续治疗的话可以发动治疗之环，会对环内的所有队友进行治疗。升级后可持续对敌人的体力进行吸取，不过不能灭敌，蓄力攻击时可使环内的敌人眩晕，最久可持续10秒。



游戏的操作虽简单，但在玩之前必须要将教程全部看完，否则进游戏后可能还没走几步就会被凶悍的敌人秒杀。游戏的表现手法滑稽可笑，配上满地是血的暴力战斗场景，倒是让人玩得十分痛快，喜欢战略性动作游戏玩家们不要错过哦。



"《索尼克》系列"的游戏方式可以说是游戏史上的一大创举，这也就是该系列热卖的原因之一。本次合集中收录的是该系列依次在MD平台首推的4款作品，在上个世纪的九十年代可谓脍炙人口。每款游戏无论是在画面还是操作上都是原姿态植入，不同的是加入了存档功能而去除了双人模式。

光环视频收录

文 伊娃　美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

推荐度 B

索尼克经典合集
Sonic Classic Collection

Sega	ACT	2010年3月2日	美版
1人	29.99美元	无对应周边	

关于存档

在这4部作品中，原作《索尼克》和《索尼克2》在游戏中是没有存档功能的，在本作中厂家很贴心地为玩家们新增了该功能。在游戏的过程中玩家可随时通过下屏的操作进行存档，不过却不是真正意义上的"即时存档"，无论玩家在一个关卡的哪个阶段死亡，游戏都只会从该关卡的最初重新开始游戏。当索尼克的命全部用完则GAME OVER，之前所有的存档均无效，也就是说游戏只能从第一关的最初开始玩了。

《索尼克》
SONIC THE HEDGEHOG

操作		
	←/→	移动（按住为加速）
	↓	滚动撞击（移动时）
	Y/B/A	跳跃

剧情

疯狂科学家蛋头博士，正在抓捕那些无辜的动物，使之成为他们邪恶的机器人！玩家要帮助我们的英雄来与敌人对抗，以阻止他的罪恶阴谋。

游戏介绍

本作是1991年世嘉在MD平台推出的系列第一作，是以追求高速度感为卖点的横版过关动作游戏，藉由该作使得世嘉在当年游戏展上大获成功。游戏的画面在当时来说十分优秀，而且一路上迷人绚丽的风光让人流连往返。游戏的目的就是要玩家在尽可能短的时间内操作索尼克到达目的地，在途中索尼克可不停加速，不过与此同时还需要不断收集场景中的金环用于自我保护，来对抗场景中的恶鱼、蜜蜂等敌人的干扰或是尖刺等致命机关。场景中会有许多诸如加速鞋、无敌等辅助道具，还有许多过山车回转、加速道等经典的游戏元素。本作中惟一能消灭敌人的手段就是滚动撞击。如果奔跑过程中触碰到场景内的敌人或机关，索尼克身上的金环就会掉落，当金环数为0时索尼克基本上就是一触即死了。

《索尼克2》
SONIC THE HEDGEHOG 2

操作		
	←/→	移动（按住为加速）
	↓	滚动撞击（移动时）
	Y/B/A	跳跃

特殊操作

自旋冲刺　按住↓键不放索尼克便会下蹲，再按Y/B/A键进行原地高速旋转，松开Y/B/A键后索尼克便会瞬间提速，之后再松开↓键便会停止。

超级龙卷风　在大都会区域按住←/→键便可加速旋转冲刺，像龙卷风一样吃掉金币。

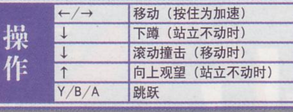
弹球攻击　在游乐场区域按住Y/B/A键不放可向下按压，同时会进行蓄力，松开后索尼克就会被弹出很远。轻按Y/B/A键索尼克便会做出翻转单杠的动作顺势将自己抛出。

剧情

蛋头博士又回来了！再次带着统治世界的邪恶念头回来了！赶紧加入索尼克与特尔斯，阻止那个疯狂的科学家寻找混沌宝石吧！因为有了宝石，他就能完成他的终极武器——死亡之蛋。

《索尼克3》

SONIC THE HEDGEHOG 3



操作		
	←/→	移动（按住为加速）
	↓	下蹲（站立不动时）
	↓	滚动撞击（移动时）
	↑	向上观望（站立不动时）
	Y/B/A	跳跃

特殊操作

自旋冲刺 按住↓键不放索尼克便会下蹲，再按Y/B/A键进行原地高速旋转，松开Y/B/A键后索尼克便会瞬间提速，之后再松开↓键便会停止。

保护罩 操控索尼克时，快速按下Y/B/A键两次便可在索尼克周围形成一个圆形能量罩以保护索尼克。

特尔斯飞行/游泳 快速按下Y/B/A键两次，特尔斯便会根据场景的情况暂时飞行或游泳，飞行时特尔斯会将索尼克拎到空中以脱离危险。

剧情

蛋头博士的“死亡之蛋”出故障后失去了飞行能力，且坠毁在漂浮岛上，只有混沌宝石才能修理好。为了获得宝石蛋头博士不择手段，竟欺骗宝石的守护者纳克尔斯，说索尼克和特尔斯欲偷走宝石。



游戏介绍

游戏的画面相对于前两作有着较大幅度的进化，特殊动作与隐藏要素也更加的丰富。本作中新角色红色的针鼹纳克尔斯加入，被骗的纳克尔斯为了保护宝石而与索尼克为敌，想方设法阻截索尼克和特尔斯。另外玩家可以操控特尔斯飞行或是游泳了，但是一段时间后特尔斯会因体力下降而停止动作。

《索尼克与纳克尔斯》

SONIC AND KNUCKLES

操作		
	←/→	移动（按住为加速）
	↓	duck
	Y/B/A	跳跃
	↑/↓	向上或向下观望（站立不动时）

特殊操作

自旋冲刺 按住↓键不放索尼克便会下蹲，再按Y/B/A键进行原地高速旋转，松开Y/B/A键后索尼克便会瞬间提速，之后再松开↓键便会停止。

保护罩 操控索尼克时，快速按下Y/B/A键两次便可在索尼克周围形成一个暂时的能量盾以保护索尼克。

纳克尔斯飞行 操控纳克尔斯时，快速按下Y/B/A键两次，纳克尔斯便会在积蓄空气之后开始飞行，飞行过程中按←/→键操控方向。

纳克尔斯攀墙 操控纳克尔斯时，靠近墙壁后快速按下Y/B/A键两次，纳克尔斯便会在跳跃之后开始攀爬，攀爬过程中按↑/↓键操控方向。

剧情

蛋头博士为了控制世界，召唤出了混沌宝石中的守护神，守护神的逃脱使得宝石被炸成了碎片，而漂浮岛也因此坠入海中。为了让漂浮岛重新回到空中，索尼克和纳克尔斯一起踏上了寻找碎片之路。



游戏介绍

本作中玩家可以操控纳克尔斯了，与索尼克不同的是纳克尔斯会飞行和攀爬的技能，而且还可以去很多平时索尼克去不了的地方，发现更多宝物。游戏的隐藏要素是大光环，进入后可以玩个小游戏，胜利的话可以得到宝石1枚，集齐7枚的话就可以变身了。

游戏介绍

《索尼克》发售的第二年，世嘉趁热打铁在MD平台又推出了第二款“《索尼克》系列”游戏《索尼克2》。与1代最大的不同之处便是攻击手段的增多，并且新的可操作人物、崇拜着索尼克的双尾狐狸特尔斯登场，因此玩家可以选择协力过关或对战的双人模式。对战模式中又分为寻宝、竞速和分数战。在单人模式中玩家可选择操控索尼克，而特尔斯则作为AI陪伴在索尼克身旁一起冒险。



虽然游戏的音效及画面的表现力都不能跟现在的游戏同日而语，但对于没有玩过这么“老”的游戏的笔者来说，还是有一定吸引力的，毕竟这几作可都是那个年代的创世大作啊！因此老玩家可借此合集好好怀旧一下，而新玩家呢就借此机会感受一下当初世嘉的辉煌战绩吧！



NDS现在如日中天，没想到任天堂那么快就公布下一代掌机。受对手的刺激，SCE应该也会有所动作了吧，相信今年的掌机市场又会是不平凡的一年。好，下面还是让我们来看一下最近的掌机市场行情吧。

栏目主持：乌冬



三月下旬的广州电玩卖场继续着节后的清淡，除假日里偶有一小波人流外，其余大多数时间里都门可罗雀。在高昂租金的IT类卖场里，商家的日子可想而知。因为接近广州春季交易会的关系，国外交易团先锋相继抵达，忙里偷闲的老外们亦会采购些电玩产品回国送礼或自用，使得最近卖场的老外面孔明显增多，还不时会听到小工们用蹩脚的英语跟老外们讨价还价。

PSP go破解的风声再次卷土重来，也令人遐想到PSP-3000的彻底破解。在破解消息的鼓动下，一向低调的PSP go价格也开始往上窜，黑白两基础色截止至笔者完稿当天报1630元，比起月初涨幅达50元，而《GT赛车》同捆版则报1650元～1680元。PSP-3000各色相继到货，但货源充足本应下滑的价格却受破解风波刺激不降反升，其中基础色里的黑色报1490元，比月初还小涨10元；抢手的白色新到货价报1600元；性价比较高的银色报1495元；《吉他英雄 不插电》同捆版套装报1630元，扣除游戏和记忆棒的话报1320元。彩色系里除青翠绿外其余均有新货补充，上市不久的丁香紫色报1730元；耀目黄报1580元；较受欢迎的跃动蓝和炫光红分别报1710。相比货源充足的3000型，市场里的V3主板2000型存货越来越少，价位基本在1390元～1400元之间浮动，预算有限的朋友请尽快出手，越往后能挑的机器越少。节后一直上涨的记忆棒价格终于有所回落，其中主流的8G MARK2和极速棒均回落到120元和135元的合理价位。

对于接下来的价格的走向，笔者估计3000型里彩色主机受长期缺货的影响，初得到货源补充商家不会轻易抛售，加上破解传闻影响，部分大店会持观望的态度囤货待涨。想出手的朋友可以再等一段时间，如果破解风沉寂，商家会为调整库存降价出货，在这个时间购买，价格会更加合理。

最后再让我们来关注一下任系掌机的消息，韩版全新的NDSL价格报830元，现在卖场里的NDSL除了韩版和行货外其余版本均为翻新，要购买该机型的客户认准了韩版包装盒角上特有的三杠，如无把握的情况下，还是选择行货吧。被称为大砖的NDSi LL市场反应不热烈，只能在部分大商家里看到其身影，价格报1490元。市场的主流NDSi黑色报1190元、蓝色1250、绿色1320元，冰蓝1320、白色1200元、红色1340元。比起月初有涨有跌。





现阶段游戏主机市场上PSP-3000各颜色存货量的基本情况是黑色和银色有货（单机1550元）；白色可以有（不过价格在1650元）；黄色、绿色有时候有，有时候没有（视当时的情况而定，一些商家手中还有少量存货，单机价格基本上与白色持平）；红色、蓝色真没有。这段时间对于消费者和商家来说都十分难熬，有些购机心切但是又担心买到翻新机的玩家干脆直接在市场上向商家询问二手机或是翻新机的价格。说实话这种做法可以理解但是却很不实际，道理很简单，在现在一机难求的情况下商家怎么可能把手中为数不多的中古机以二手机的价格出手呢。现在一些商家为解燃眉之急又将5.03以上版本的PSP-3000拿出来卖，希望能够先满足一部分对游戏需求较小的消费者。其实作为玩家来说这样的主机也不是不可考虑，关键还是在于主观上的消费习惯和“无破解，不游戏”的偏执。《王国之心 梦中诞生》，《噬神者》等佳作至今无法破解，前不久Capcom终于公布了超重量级的《怪物猎人 携带版 3rd》，相信到时候第一时间也不会有破解版，只有早日养成健康正确的游戏消费习惯，市场才能够真正健全起来。

NDS系掌机尽管不存在任何破解方面的障碍，但是NDSi似乎也受到了PSP的影响，近期的销量不甚理想。神游的iDSi（单机1250元）凭借之前积累的口碑和行货的身分正慢慢的接管市场，接下来粉红色和天蓝色的推出肯定还会进一步扩大占有率。价格方面虽然市场上套装普遍报价在1400元左右，但是在这个价位上很难保证玩家买到真品的烧录卡，所以还是建议大家多了解烧录卡的相关知识，选择主流品牌，这样才能放心游戏。



PS3巨作《战神3》强势降临，给原本平静的卖场带来了新的生机，凡是有播放演示的店铺都会有不少玩家或行人驻足观看，甚是热闹。说回掌机方面的消息，PSP-3000主机各色均有现货，不过由于再次传出新系统的破解消息，使主机的价格一直坚挺，没有降价的迹象。基础色里黑色和银色是1450元，白色是1530元，彩色机器价格偏高，在1580元左右。另外笔者还在市场上看到了欧版豪华套装的PSP-3000白色主机，除了标准配置外还有UMD两张、粉色毛绒原装包1个、卡通贴纸1个及挂件1个，价格仅比普通版多了30元左右，性价比很高，推荐购买。PSP-2000价格没有大的变化，仍是在1350元左右，甚至连以前最普遍的黑色现在在市场上都已经找不到全新机，在当下翻新机PSP-2000盛行的时候，笔者还是建议大家优先考虑PSP-3000。和主机相反，近期组装记忆棒价格全线下滑，幅度在10元～15元不等，现在8G里MARK2报价140元，8G极速是160元，而16G的MARK2和急速分别为255元和260元。

神游iDSi在推出后反应不错，厂商还预计在4月份推出新款颜色“粉红”和“天蓝”，相信会吸引更多的女性玩家，而且彩色主机价格和原来的黑、白主机价格一样，报价在1230元，不少商家已经开始接受预定。



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP（3000型）	PSP（2000型）	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	MSD（16G）	MSD（8G）
广东广州	君傲娱乐	1630	1490	1400	830	1190	1260	1490	300（HG）	135（HG）
北京	绿洲电玩	—	1550	1400	790	1180	1250	1520	260	160
陕西西安	快乐多电玩	—	1480	1350	780	1160	1230	1580	260（HG）	160（HG）
安徽合肥	顶点电玩	1550	1500	1350	650	1200	1250	1550	240	120
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1580	1430	1260	600	1180	1200	1400	220	120
四川成都	海豚电玩	1540	1450	1380	800	1160	1200	1450	240	150
福建厦门	快乐多电玩	1650	1530	1390	900	1150	1280	1600	270（HG）	160（HG）
浙江杭州	江城博晶电玩	1700	1200	1450	1000	1250	1280	1550	250	140
山西太原	逸豪电玩	1680	1550	1300	900	1250	1280	1550	320	180



栏目主持：乌冬　文 就爱360

终于入手了有线数字电视高清机顶盒，赶了一把时髦。现在可以收看12个高清频道，其中DOXTV和华城电影台很不错，电影大片轮流放映，清晰度很高。但要鄙视一下个别地方电视台，挂着高清的牌子，净播些标清的节目。下面看看最近又什么好玩的周边出炉吧。



NDSi LL 20合1配件

品名：20 in 1 Starter Kit
种类：套装
出品：DreamGear
对应机种：NDSi LL
官方价格：29.99美元

这款专为NDSi LL准备的套装含有20种配件，可以满足用户各方面的需求。套装中含有可充电的底座、保护包、车载充电器、耳机、触控笔、腕带、屏幕保护贴、音频分配器、SD卡读卡器等，可谓一应俱全。套装有灰色、白色、金色等多种颜色，不过奇怪的是，金色套装比其他颜色的价格要贵上10美元。









NDSi LL双用保护壳

品名：Crystal Case Plus
种类：保护壳
出品：DreamGear
对应机种：NDSi LL
官方价格：12.99美元

这款NDSi LL保护壳看起来平淡无奇，但实际上内藏玄机。相信大家从厚厚的外形上就可以猜出大概，保护壳的底部隐藏了小抽屉，能够放下六枚游戏卡片或SD卡，另外还能放下两支触控笔。保护壳为黑色半透明，可以隐约看到内部的机器。





PSP go时尚包

品名：スマートポケット
种类：保护包
出品：CAPDASE
对应机种：PSP go
官方价格：1890日元



这款PSP go时尚包采用了极为简洁的上开口的设计，可以很容易地将主机放入，内部采用的是绒布材质，可以很好地保护主机。另外注意包包侧面的带子，当把PSP go放入后，将带子拉出，PSP go也会跟着出来，很有创意的设计吧。

NDSi LL皮革包

品名：PDAIR レザーケース for ニンテンドー
种类：配件
出品：PDAIR WORKSHOP
对应机种：NDSi LL
官方价格：4620日元

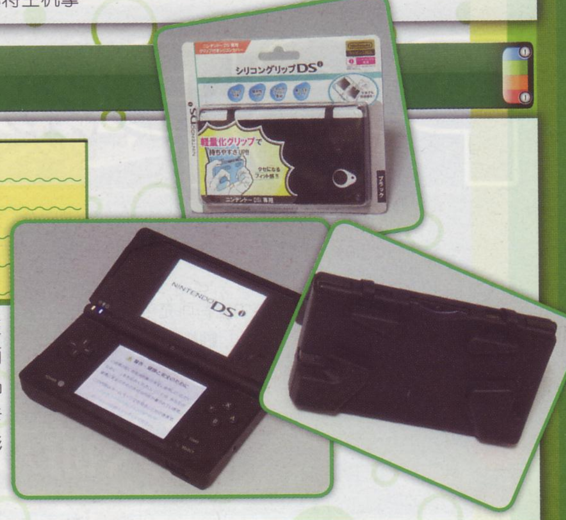




NDSi LL是为成年人设计的，那包包也要配成熟点的才行。由PDAIR工房制作的这款保护包采用皮革质地，设计也偏向稳重，很适合成年人使用。包包为镂空设计，游戏时也不必将主机拿出，另外内部和背面都有有内兜，可以放入SD卡和游戏卡。不过设计成人向价格也成人向，这款皮革包的价格是普通包包的3倍。

NDSi手柄硅胶套

品名：シリコングリップDSi
种类：保护壳
出品：三英贸易
对应机种：NDSi
官方价格：1449日元



NDS背部光滑，游戏时不容易抓住机器。而这款NDSi硅胶套巧妙地于手柄结合，在背部设计了能让用户抓牢的凸起，增强游戏时的手感，而电源、SD卡等部位都镂空了出来，游戏时也不会影响正常操作。颜色方面有黑色、蓝色、粉红色、透明等多种可选。



NDSi LL收纳包

品名：セミハードケース
种类：保护包
出品：CYBER
对应机种：NDSi LL
官方价格：1050日元

这款CYBER出品的收纳包采用了EVA素材，有黑色、白色、酒红色、深褐色四种颜色可选。包包为双拉链设计，拉向哪头都可以把口部封上，防止机器掉出。包包内部有夹层和网兜，除了可以放入四枚游戏卡片和一支触控笔外，还能把清洁布等小配件放进去。





PSP软件学院

文 C.H.1. 编 乌冬

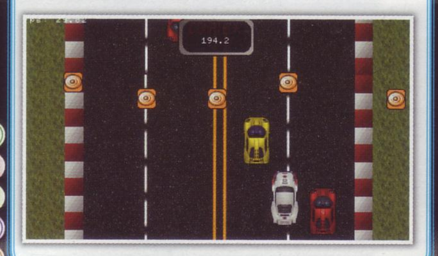
想当初刚购买PSP时，成天抱着PSP看电影，觉得画面真清晰，不过如今再看PSP的画面就觉得有些粗糙，毕竟PSP推出也有一定时日了。最近又传出消息说，索尼即将推出下一代PSP。PSP2采用滑盖式设计，屏幕支持触控，并具备双滑杆，可以直接运行PS2游戏，听起来真是诱人啊。下面看看近日有什么新软件放出吧。

同人游戏



《Escape》新版公布

PSP上的障碍躲避游戏《Escape》于3月21日放出V0.1 beta版。这是一个操作简单的游戏，有两个模式，玩家要控制赛车或船只前进，同时要避免撞到障碍物。游戏时，只需要使用PSP的方向键操纵赛车或船只方向即可，画面上方会显示计时器。撞到障碍物后，按START键重新开始。



《Wagic》新版推出

PSP上的卡片游戏《Wagic》于3月13日放出V0.11.1版。新版加入了4000张新卡，其中700张是特殊卡片，游戏的总卡片数达到了9400张。新版还加入了新的数据库系统，可以快速添加卡片数据，同时避免重复；简化了卡片转换机制；加入了过滤系统；改进了商店。《Wagic》也算是PSP上老资格的自制游戏了，通过作者的不断更新，现在也变得更加完善。





模拟器

fMSX PSP新版发布

PSP上的MSX模拟器fMSX于3月17日发布V3.5.41版。新版修正了上个版本中无法正常在日本和美国模式中切换的问题。游戏时，PSP的□、×键相当于MSX手柄的A、B键，START键相当于键盘的F1键，同时按L、R键调出模拟器菜单。按R键显示虚拟键盘，此时用PSP的方向键移动光标，按□键确认输入。fMSX能够流畅运行大部分MSX电脑的游戏，喜欢怀旧的玩家可以试试。



自制软件

PMPlayer Advance新版放出

PSP上最好的视频播放器PMPlayer Advance（PPA）于3月9日放出V3.0.9版。新版改善了FLV1视频的兼容性，使用Flv2mpeg4和SceVideoCodec对FLV1（Sorenson H.263+mp3）视频进行解码，即使将CPU频率调节到222MHz下也能流畅播放FLV1（Sorenson H.263+mp3）视频。

对于FLV1（AVC+AAC）格式的视频，PPA的支持还不是很好。国内很多视频网站的FLV1视频由于压制参数不符合解码要求，所以PPA无法播放，但播放Youtube上的FLV1视频没问题。PPA能播放FLV视频是一大进步，如果能够直接在线观看FLV视频那就更好了。不知作者有没有考虑做进一步开发。



PSNKiller

通过PSN与远方的朋友网络对战是件惬意的事情。不过PSP刷了自制固件后，PSN网络对战功能却失效了。还好，现在有了PSNKiller，让我们可以重拾联机的乐趣。PSNKiller是一款插件，于3月13日放出V1.0版。安装了PSNKiller后，《抵抗 惩罚》、《机车风暴》、《像素垃圾 妖怪》等游戏，都可以正常通过PSN网络对战了。将PSNKiller插件拷贝到记忆棒根目录下后，还要在Game.txt文件中加入ms0:/PSNKiller/UniPSNKiller.prx这样一段语句，同时进入PSP的恢复模式启用插件。



XMB Icon Manager发布

如果你对PSP的XMB界面已经腻烦，那就要改变一下了。XMB Icon Manager可以对XMB界面进行修改，你可以将图标下的提示文字改为任意文字，还可以改变图标的功能。比如将网络更新图标的提示改为关机，或是将图标改为运行某个自制软件的快捷方式。而且插件安装后不会对PSP的FLASH0内存数据进行更改，能保持系统的稳定性。是不是很棒呢？赶快让你的PSP XMB界面变得与众不同吧。





NDS软件学院

神游的iDSi还真卖起来了。4月份，神游将再发布粉红、天蓝两款新颜色iDSi主机，同时经典的《一下下马力欧医生》也将在软件商店中提供下载。神游搭建的NDS软件商店，虽然软件不多，但都是中文软件，很适合国人。不知道神游会不会坚持下去，不断制造新软件出来。下面看看最近NDS上有什么新软件公布吧。

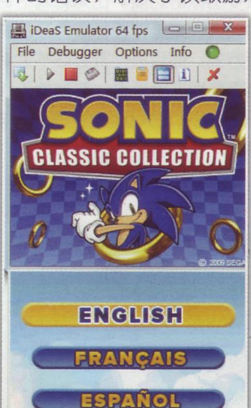


软件新闻



iDeaS新版公开

电脑上的NDS模拟器iDeaS于3月23日放出V1.0.3.4版。新版修正了加载外部固件的错误；解决了读取游戏的问题；修复了插件管理的错误；解决了HALTCNT、操作码登记的错误。试着用新版的iDeaS运行了《索尼克经典合集》等游戏，画面贴图基本没错误，速度也比较流畅。



msxDS新版发布

NDS上的MSX模拟器msxDS于3月21日放出V0.81版。新版解决了复位MSX主机后程序会崩溃的问题；可以记住上次打开的文件夹的名称。msxDS能够运行MSX、MSX2、MSX2＋等多部MSX主机的软件。使用之前，用户还需要把MSX的BIOS文件放到msxDS目录内。其中CMOS.ROM文件里面保存了主机设置，DISK.ROM中则是ROM驱动器的驱动。



Piano DS 新版发布



NDS上的钢琴模拟软件Piano DS于3月21日放出V0.5版。新版可以保存、读取以及录制歌曲；加入了音量控制；可以调节亮度；改善了图形效果。

NitroGrafx新版公开

这款NDS的PCE模拟器是模拟大师FluBBa最新作品，软件名为NitroGrafx，可以运行PCE以及后继机种PCE TurboGrafx16的游戏。作为第一个版本，目前程序可运行的游戏不多，存档方面也有些问题。发现问题的话，大家可以向FluBBa@passagen.se发邮件，作者会陆续改进。



在NDS上运行NitroGrafx后，同时按L、R键进入主菜单。用NDS的十字键移动光标，按A键确认。选择Load Hucard或者Load CDROM选项来载入ROM运行游戏。NitroGrafx的功能多多，支持即时存档，可以改变画面尺寸的大小，还能调节游戏运行速度。

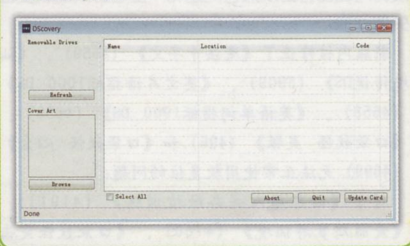
《NDS Duckhunt》新版发布

NDS上的射击游戏《NDS Duckhunt》于3月15日放出V0.25版。新版升级了部分模块，每射中10只野鸭，可以自动进入下一轮。根据射中时间的不同，玩家可以获得500、1000、1500不同的分数。射中野鸭后，狗狗会拿着野鸭钻出来，如果没有射中野鸭，狗狗则会偷笑。

DSision3新版公开

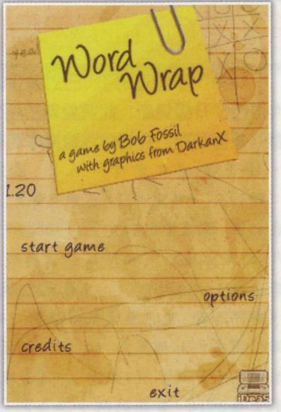
NDS上的引导程序DSision3于3月14日放出V2.0版。新版在装载系统时会复位；加入四个独立的引导模块；增加了可以设置是否通过独立引导模块运行的选项；可以读取YSmenu、Akaio自制引导程序；加入了制作者名单。而电脑端的程序也有更新，修复了非法字符的错误。

在NDS上运行DSision3后，上屏显示主菜单，用NDS的十字键控制光标移动，按A键确定。选择Settings选项后，会在下屏出现设置菜单，直接点击操作即可。选择Launch Game选项，可以运行游戏或自制软件。



《Word Wrap》新版放出

NDS上的文字游戏《Word Wrap》于3月18日放出V1.20版。新版加入了两个新的游戏模式，挑战1和挑战2；在菜单上加入了退出功能；使用了最新版的Libnds库，修复了声音回放的错误；去掉了EFS代码，可以保存游戏设置到闪存中；修复了硬件崩溃的错误。游戏时，直接点击触控屏操作，按START键暂停。



烧录卡新闻站

文 月下雪影（威奥数码娱乐） 编 乌冬

EZFLASH V/EZFLASH V PLUS/EZFALSH V i

网址：www.ezflash.cn

EZ5PLUS/EZ5I新版内核发布

类型	NDS (SLOT-1)	最新内核版本	2.0 RC14test
存储	microSD卡 (SDHC)		

EZFlash小组于3月22日发布了最新的2.0 RC14内核，该内核为测试版内核，主要修正了前段时间的部分游戏兼容问题和一些老游戏的软复位失效问题：

· 新版内核修正了《魔法千字文》（3659）、《仙境传说DS》（3909）、《英文片语指标1000 DS》（4658）、《英语单词指标1900 DS》（4659）、《口袋妖怪 灵银》（496）和《口袋妖怪 心金》（4699）无法正常使用软复位的问题；

· 对于《面包超人兴奋触控训练》（4191）、《爱丽斯梦游仙境》（4760）、《口袋妖怪突击队 光之轨迹》（4766）、《古典书籍图书馆》（4768）、《游戏王5D's 世界冠军大会2010 复苏的阿卡迪亚》（4779）、《100本图书经典》（4781）、《口袋妖怪 心金》（4784）、《口袋妖怪 心金》（4785）、《口袋妖怪 灵银》（4786）、《RPG工具DS》（4787）、《德卡运动DS》（4793）、《爱丽斯梦游仙境》（4794）、《热斗！实况野球甲子园》（4803）、《可爱小狗DS3》（4805）、《蜡笔小新 呆呆忍者传 前进吧！春日部忍者队！》（4806）、《口袋妖怪 灵银》（4808）、《由我制造》（4809）、《奇幻房间》（4810）等无法运行的游戏，新内核进行了支持。

黄金DSTTi

厂商：TTi

网址：www.ndstti.cn

黄金DSTTi系统更新

类型	NDS (SLOT-1)	最新内核版本	v1.17a12sp4
存储	microSD卡 (SDHC)		

DSTTi小组在3月20日对黄金DSTTi的内核固件进行了升级更新，此次更新主要是改进烧录卡的游戏兼容问题，并将游戏数据库更新至4811：

· 修正了《雷电十一人2 威胁的侵略者》（4249）、《魔法门 英雄交锋》（4510）、《最后之窗 深夜中的约定》（4653）、《勇者斗恶龙VI 幻之大地》（4679）、《真战国天下统一 群雄争乱》（4691）、《暮光之城》（4703）、《鲁邦三世 史上最大头脑战》（4704）、《龙珠DS2 突击！红绸军》（4710）、《交响情人梦 快乐的音乐时间》（4719）、《游戏王5D's 世界冠军大会2010 复苏的阿卡迪亚》（4720）、《三国志DS3》（4723）、《不可思议的迷宫 风来的西林4 神之眼和恶魔之脐》（4734）、《四狂神战记》（4735）、《无限边境 超越 超级机器人大战OG传说》（4736）、《索尼克与世嘉全明星赛车》（4741）、《现代大战略DS 一触即发 军事平衡崩坏》（4744）、《偶像来下厨 用游戏巧手烹饪》（4745）、《TOEIC测验超级训练DS》（4750）、《网球王子 更多学园祭王子 更甜蜜版》（4754）、《索尼克与世嘉全明星赛车》（4755）、《大人的恋爱小说DS 哈雷克因选集》（4758）、《克罗罗RPG 骑士、武士和传说的海贼》（4762）、《爱丽斯梦游仙境》（4760）、《口袋妖怪突击队 光之轨迹》（4766）、《游戏王5D's 世界冠军大会2010 复苏的阿卡迪亚》（4779）、《爱丽斯梦游仙境》（4794）、《热斗！实况野球甲子园》（4803）、《蜡笔小新 呆呆大忍传！前进！春日部忍者队！》（4806）、《由我制造》（4809）、《奇幻房间》（4810）等游戏无法正常运行的问题。

The Lands cursed by the Gods
Estpolis
エストポリス

上辑由于制作周期的关系，《四狂神战记》的攻略中并未详细列出人物称号的获得方法和效果，在这次的研究部分，就为大家补上此方面的内容，希望能够帮助玩家们更好地了解人物的特性。另外，在龙蛋的获得条件方面上辑攻略中也有些错误，在这里进行更正，给大家带来的不便深表歉意。

文 太正之风 编 雷伊 美编 澄香

研究中心 Research Center

NINTENDO DS

四狂神战记

エストポリス

Square Enix	A·RPG	2009年2月25日	日版
1人	512Mb	5980日元	无对应周边

称号相关

当达成相应条件后，前往“丰收の町エルシド”找阿鲁巴特（アルバート）对话就可以获得称号。在海底神殿事件后，阿鲁巴特则会待在“杜の里エスエリクト”。下面是所有称号的效果以及官方获得条件。

马克西姆（マキシム）

称号	效果	获得条件
赤毛の剑士	炎攻击+10、炎耐性+10、圣耐性+10、CTR+10	初始获得
一儿のパパ	受到伤害HP必残留1	结婚生子事件后
钝感	麻痹无效	中麻痹10次
热血剑士	炎攻击+5	凯加入后
勇者のさだめ	可以装备双刃，IP+50、圣耐性+20	压制双刃暴走事件后

凯（ガイ）

称号	效果	获得条件
铁槌使い	CTR+8	初始获得
特攻野郎	爆炸伤害无效	被爆炸炸死3次
ワンマンファイター	每有一名同伴战斗不能，CTR+10	杰西卡救出事件后
绝体绝命	随着HP减少，能力上升	飞弹击坠事件后
怖いもの知らず	恐怖无效	中恐怖10次

阿缇（アーティ）

称号	效果	获得条件
エルフの泓士	圣攻击+10、圣耐性+10、CTR+8	初始获得
森の番人	睡眠无效	中睡眠10次
エルフの滑空术	长按跳跃键滞空时间延长	初始获得
エルフの坠落术	落下伤害无效	受到10次坠落伤害
エルフの观察术	蓄力特技锁定距离增加	用蓄力特技干掉50个敌人

缇娅（ティア）

称号	效果	获得条件
やきもち烧き	CTR+10	初始获得
道具屋店长	入手金钱×1.2	在缇娅的店铺购物10次（必须出入店铺）
节约职人	使用道具时有50%的几率不减少数量	缇娅使用道具后有4%的几率获得
メカニッ子	对机械系有特效	与机器人单挑事件后
味オンチ	毒无效	中毒10次

塞雷娜（セレナ）

称号	效果	获得条件
魔法战士	冰攻击+10、冰耐性+10、CTR+5	初始获得
一儿のママ	受到伤害HP必残留1	结婚生子事件后
カタい女	会心攻击无效	受到会心攻击10次
クールビューティ	MAG+5、MGR+5	传说之剑入手事件后
魔法の人妻	特技使用时间延长	潜入地下兵工厂事件后

海德卡（ハイデッカ）

称号	效果	获得条件
武艺百般	可装备所有武器，CTR+5	初始获得
阴の努力家	待机时也能获得100%经验值	同伴消灭300个敌人
归ってきたヒーロー	受到伤害HP必残留1	三基之塔回归事件后
最强の男	STR+30、GUT+10、CTR+10	使用海德卡踏破古代洞穴100层
乐天家	恐怖无效	中恐怖10次

更正

根据官方的确定消息，龙蛋的入手方式与之前攻略中推断的两分钟内击破特定BOSS略有出入，官方条件是“在1分钟内或者无伤解决特定BOSS”，因此1周目无伤拿取龙蛋7也就顺理成章了。

文 阿鲁 美编 咕噜



勇者斗恶龙VI 幻之大地 ドラゴンクエストVI 幻の大地	Square Enix	RPG	2010年1月28日	日版
	1人	1Gb	5980日元	无对应周边

《DQVI》的世界十分大，就算通关了也还有不少东西值得研究，这次就把流程中涉及到的小金币收集、史莱姆同伴收集以及通关之后的隐藏迷宫一网打尽，来一次完美的《DQVI》之旅。

小金币全收集

游戏中一共有106枚小金币，只要收集到100枚就可以在金属王那里换到所有的奖品，下面就把所有小金币的位置给大家列出来，有收集癖的玩家不要错过啦！



全小金币入手场所



顺序	场所	详细位置	备注
1	トルッカ	井里的抽屉	—
2	试练の塔	5F的抽屉	—
3	レイドック城（梦）	1F厨房的罐子里	—
4	サンマリーノ	アマンダ家的罐子里	—
5	レイドック（实）	村民家的罐子里	—
6	アモール（实）	村民家的抽屉	—
7	アモール（梦）	教会的罐子里	—
8	北の洞窟	B3F的宝箱	—
9	ダーマ神殿（梦）	通往隐藏迷宫门口的地上	发光点
10	モンストル	村民家的抽屉	—
11	モンストル	教会前花坛处的沙地	发光点
12	アークボルト	2F的木桶里	—
13	アークボルト	训练场的罐子里	—
14	集落	小屋里的抽屉	—
15	沙漠の抜け道	B1F的宝箱	—
16	カルカド	村民家的罐子里	—
17	葫芦岛	岛内部的木桶里	与ジャミラス战斗之后
18	ライフコッド东の孤岛の小屋	罐子里	—
19	ホルストック附近的关所	宿屋的罐子里	—
20	ホルコッタ村	宿屋的木桶里	—
21	ホルコッタ村	仓库的罐子里	—
22	ホルストック城	1F厨房的罐子里	—
23	洗礼の洞窟	B3F的宝箱	—
24	洗礼の洞窟	B4F的宝箱	—
25	ホルストック城	ホルス的房间外，城墙附近的地面	需要道具まほうのカギ、发光点
26	アークボルト	仓库部屋的罐子里	需要道具まほうのカギ
27	クリアベール（梦）	村民家的抽屉	—

错误更正：迷你游戏史莱姆冰壶一共有六关，只有在ロンガデセオ和欲望の町赌场里的机器才能玩到第六个关卡，不过全部完成后依旧没有任何奖励。

顺序	场所	详细位置	备注
28	クリアベール（实）	村民家的抽屉	–
29	运命の壁	洞窟内の宝箱	需要道具おうごんのつるはし
30	クリアベール（梦）	ジョン家2F的抽屉	–
31	クリアベール东の洞窟（梦）	墓前の地面	–
32	ダーマ神殿南の小屋（梦）	木桶里	–
33	ダーマ神殿南の井户（梦）	宝箱	–
34	アモール南の井户（梦）	家の中的抽屉	–
35	フォーン城	2F的衣橱	–
36	フォーン城	3F的抽屉	–
37	フォーン城北の井户	的抽屉	–
38	魔术师の塔	2F的宝箱	–
39	ペスカニ	鱼屋的木桶里	–
40	沉没船(海底)	木桶里	–
41	ペスカニ西北のほこら（海底）	树前的地面	发光点
42	フォーン南の宿屋（海底）	右侧的地面	发光点
43	ポセイドン城（海底）	的抽屉	–
44	ポセイドン城（海底）	宝物库的宝箱	–
45	海底宝物库	左边牢房中的宝箱	–
46	海底宝物库	右边牢房中的宝箱	–
47	レイドック城（实）	地下宝物库的宝箱	–
48	サンマリーノ	地下牢的宝箱	–
49	レイドック城（实）	地下宝物库的宝箱	さいごのカギ
50	ホルストック城	1F的宝箱	さいごのカギ
51	葫芦岛	地下牢的宝箱	さいごのカギ
52	レイドック地下水路（实）	B1F的宝箱	–
53	ジャンポルテの馆	B1F的抽屉	–
54	ガンディーノ	右上ギンドロ组房间B1F的木桶里	–
55	ガンディーノ	右上ギンドロ组井户牢房里的木桶里	–
56	ガンディーノ	城内地下牢的罐子里	–
57	ガンディーノ	城内1F中庭的地面	发光点
58	ガンディーノ	主城左边的副楼，皇太后所在地2F的木桶里	–
59	ガンディーノ	酒场入口付近的地面	发光点
60	マウントスノー南の宿屋	木桶里	–
61	マウントスノー	ゴラン家的地下室的抽屉	–
62	冰の洞窟	B3F的宝箱	–
63	ロンガデセオ	老人居住地的衣橱	–
64	ロンガデセオ	酒场的木桶里	–
65	ロンガデセオ北の墓地	墓前的地面	发光点
66	ダーマ南の井户（实）	道具屋右边的地面	发光点
67	スライム格斗场	1F的抽屉	–
68	スライム格斗场	B1F只能史莱姆进入的房间的罐子里	史莱姆队伍
69	スライム格斗场	B1F只能史莱姆进入的房间的罐子里	史莱姆队伍
70	海底神殿	1F的宝箱	–
71	海底神殿	1F小房间的东北角	发光点
72	カルベローナ	モシャス老人家2F的罐子里	–
73	カルベローナ	中央的建筑物B1F的木桶里	–
74	グレイス城（梦）	王的寝室的衣橱	–
75	グレイス城（梦）	B1F的宝箱	–
76	不思议な洞窟	B1F的宝箱	–
77	不思议な洞窟	B2F的宝箱	–
78	不思议な洞窟	B4F的宝箱	–
79	ライフコッド（实）	南边民家的抽屉	–
80	山肌の道（实）	悬崖上的宝箱	–
81	山肌の道（实）	洞窟内的宝箱	–
82	ライフコッド（实）	村长家的罐子里	–
83	アークボルト	左边牢屋内的罐子里	さいごのカギ
84	ゼニス城	2F的抽屉	–
85	ゼニス城	王座后的地上	发光点
86	天马の塔	1F的宝箱	–
87	天马の塔	4F的宝箱	–
88	グレイス北の牢狱（梦）	木桶里	–
89	グレイス南の教会（梦）	抽屉里	–
90	绝望の町	宿屋的罐子里	–
91	ヘルハーブ温泉	洞里的骸骨上	–
92	ザクソン	エンデ家的木桶里	–
93	绝望の町	墓地前的地面	–
94	欲望の町	富豪家横庭的地面	发光点
95	牢狱の町	与门卫战斗后自动获得	–
96	牢狱の町	B4F的罐子里	–
97	牢狱の町	犯人居住区（B2F）的木桶里	–
98	牢狱の町	1F的宝箱	–
99	牢狱の町	右上的塔顶	发光点
100	叹きの牢狱	BOSS战后自动获得	–
101	デスタムーア城	1F的宝箱	–
102	デスタムーア城	4F的宝箱	–
103	隐藏迷宫（前半）	1F的宝箱	–
104	デスコッド	テンツク附近的罐子里	–
105	デスコッド	ターニア家里的罐子里	–
106	隐藏迷宫（后半）	5F的骸骨上	–

世界地图



《DQ VI》总体来说分为了两个世界，由于此次研究涉及到各地小金币的收集，因此将两个世界的地图放出来方便大家寻找地点。

梦世界（以后简称梦）
1. ライフコッド
2. 山肌の道
3. マルシェ
4. メダル王の城
5. レイドック
6. アモール
7. 北の洞窟
8. レイドック西の森
9. 格斗场北の占のい馆
10. スライム格斗场
11. 格斗场南のほこら
12. 南の孤岛のほこら
13. グレイス城
14. すれちがいのやかた
15. カルベローナ南の教会
16. カルベローナ
17. 魔术师の塔
18. クリアベール
19. クリアベール东の洞窟
20. ゼニスの城
21. ゼニスの城东南のほこら
22. ダーマ神殿南の井户
23. ダーマ神殿东南の小屋
24. ダーマ神殿南の小屋
25. ダーマ神殿
26. 地底魔域
27. 川の抜け道
28. きこりの家
29. 森の教会
30. ライフコッド东の孤岛の小屋
31. ライフコッド东の小屋
32. 幸せの国
33. カルカド
34. 沙漠の抜け道



真实世界（以后简称实）

1.ライフコッド
2.山肌の道
3.ふもとの家
4.月镜の塔
5.トルッカ
6.梦见る井户
7.シャンポルテの馆
8.アモール西のほこら
9.北の洞窟
10.アモール
11.不思议な洞窟
12.レイドック
13.船着场
14.フォーン城北の小屋
15.フォーン城
16.フォーン城北の井户
17.フォーン城西の小屋
18.沉没船（海底）
19.ベスカニ
20.グレイス城遗址
21.ふもとの宿屋
22.マウントスノー
23.冰のほこら
24.冰の洞窟
25.海底神殿（海底）
26.おしゃれな锻冶屋
27.洗礼の洞窟
28.クリアベール
29.ホルストック西南のほこら
30.ホルストック
31.ホルコッタ
32.运命の壁
33.梦见の洞窟
34.圣なるほこら
35.ガンディーノ西南のほこら
36.ガンディーノ
37.ポセイドン城（海底）
38.ロンガデセオ
39.マーズの馆
40.ダーマ神殿南の井户
41.サンマリーノ
42.ロンガデセオ北の墓地
43.ダーマ神殿遗址
44.人鱼の岩场
45.天马の塔南のほこら
46.天马の塔
47.ルビスの城（海底）
48.ムドーの城
49.アークボルト
50.集落
51.旅人の洞窟
52.宝物库（海底）
53.北の山
54.モンストル
55.ザクソン北のほこら
56.ザクソン
57.ケンドの村

※带△的地方代表通往另一个世界的地点。



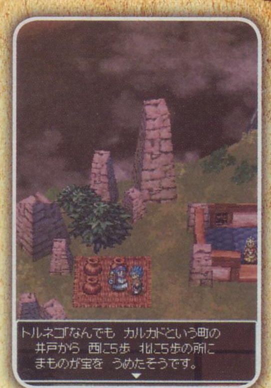
史莱姆同伴全收集

与之前的SFC版不同，这次的NDS版将怪物同伴改成了史莱姆同伴，因此可以收服的非人类同伴自然比原作少了许多，而且需要满足一定条件后才能进行收服，下面列出全部8只史莱姆同伴的收服列表供大家参考。

名称	种类	场所	加入条件
ピエール	スライムナイト	ホルストック	咒文钥匙入手后，在ホルス的房间前收服
ホイミン	ホイミスライム	クリアベール（梦）	飞床入手后在武器防具屋外收服
キングス	キングスライム	ジャンポルテの馆	完成最高等级的选美比赛后在酒场收服
ルーキー	スライム	スライム格斗场	完成史莱姆格斗场H级，并打败最后的チャンプ后收服
ぶちすけ	ぶちスライム	グレイス城（梦）	入口前庭沿着右上城壁走就可以找到
ベホマン	ベホマスライム	すれ違いの馆	与10个人完成梦告白后在地下室的井里或者通关后在入口处收服
はぐりん	はぐれメスライム	すれ違いの馆	与20个人完成梦告白后开启内部庭园，在里面进行收服，通关后内部庭园会自动开启
マリリン	マリンスライム	海底の宿屋	从おしゃれな锻冶屋来到海底的宿屋，当ベホマン在队伍里时即可收服



隐藏迷宫



读取通关记录后来到梦世界的ダーマ神殿，进入地下正上方的门后会听到神秘的声音，之后通往隐藏迷宫的大门就会打开，这里面就是本作的最后一个迷宫了（SFC版需要将全部18个职业练到5颗星以上时才会开启，这次的复刻版可以省去这个麻烦，通关后就可以直接进入隐藏迷宫了）。

进入迷宫后你会发现这些路似曾相识，只不过遇到的敌人和宝箱里的东西完全不同了。虽然隐藏迷宫里可以中断记录，不过这里的敌人都比较厉害，没有足够的实力就先去练练级再说吧。穿过几层迷宫后会来到一个和主人公出生的村子一模一样的地方，与ターニア房间里的女性对话后可以选择前往的世界，第一个选项为4代角色聚集的村子；第二个选项为5代角色聚集的村子；第三个选项为被怪物占领的村子。在村子里可以买到转职成为龙的道具以及复生之杖（战斗使用相当于复活咒文），都是十分稀有的好东西，有钱的话可以多买点，与村子里的NPC交流后还可以打听到在世界的カルカド井户往西走5步、往北走5步的地方埋藏有宝藏，不过在不同梦世界的村子里可以打听到这一情报的NPC也不同。4代村子里需要问传说中的商人特鲁尼克；5代村子里要与宿屋里的豹子对话并帮它改名字，为了表示感谢它会告诉主角宝藏的位置；在被怪物占领的村子里则要与酒吧二楼的怪物对话，之后就可以到カルカド的指定位置寻找宝物了。



返回村子后（可以用传送咒文直接飞到村子）从村长的房间可以进入更深层的迷宫，最后就会来到グレイス城当年举行恶魔召唤仪式的地方，这里要面对的就是游戏里的最强BOSS了。

BOSS战

不听从任何人命令的大恶魔ダークドレアム，其实力自然是十分强悍，对付这个BOSS一定要让三个人选择攻击型职业，因为这个BOSS有20回合的限制，如果队伍里配置两个回复职业很有可能无法在20回合内打败它。不过大恶魔的速度快、攻击力强，再加上每回合可以行动2～3次，一不小心就有可能导致全灭，如果只靠一个贤者的全回复咒文是肯定无法满足队伍的回复需求的，因此对付这个BOSS的要点就是在之前村子里ターニア房间的抽屉里找到的回音帽（やまびこのぼうし）。这个装备的作用是可以让装备持有者使用咒文时额外获得再使用一次的机会，也就是说可以一回合内使用两次相同的咒文，并且第二次使用咒文时是不消耗MP的，所以队伍中的贤者一定要穿上这件装备，这样一来每回合的全体回复咒文可以给每个人回复接近300点HP，基本可以保证队伍的回复需求了。剩下的就是等级和职业等级这两项硬指标了，在45级以前或者是没有领悟强力职业技能就去挑战这个BOSS几乎等于自寻死路，打败大恶魔后它会代替主角去打败大魔王ムーア，接下来就是看大恶魔屠杀大魔王的表演了，这时你会惊奇地发现如果大恶魔在对付自己时用尽全力，就算练到999级也不会是它的对手（笑）。



隐藏职业



游戏中一共有18种职业，不过就算是通关后也最多只能开启17个职业，那么最后一个隐藏职业到底该怎么获得呢？其实答案就在通关后的动画里。屠龙战士テリー在一切都结束后又独自踏上了冒险的旅途，在那个似曾相识的洞穴里有一个闪光的地方，那个闪光点藏着的就是最后一个职业的转职道具“はぐれのさとり”，这个洞穴其实就是梦世界アモール北面的洞穴，梦中的ジーナ就是因为在这里洗剑让アモール的水变成了红色，大家想起来了吗？

游戏的重要隐藏要素就差不多介绍完了，像海底宝物库、レイドック城那个看得到拿不到的宝箱都可以通过潜艇来解决，相信能打败大恶魔时，宝物库的那两个杂兵也就不构成威胁了。至于史莱姆竞技场、选美比赛这些迷你游戏都是可以通过提升等级和打磨装备来完成的，最后祝大家早日将这款经典之作完美。



阿鲁 提供

现代倾奇者集聚吉祥寺

玩过《战国无双》或《战国BASARA》的玩家应该对游戏里的倾奇者——前田庆次还有印象吧。3月14日，在东京的吉祥寺举办了以原哲夫创作的历史漫画《花之庆次》为主题的祭典活动，在吉祥寺的商店街以及月窗寺还有丰富的现场活动。等身大小的松风的庆次的塑像魄力十足，打扮成倾奇者模样的演员也带来一系列极具和风的日本传统节目表演，活动结束之后还特设“樱宴”供游客品尝，如此特别的祭典相信就算在日本也不多见吧。





▲原早安少女组的吉泽瞳和石川梨华以倾奇者装扮亮相活动现场。

▲在演奏三味线的同时画家柏原晋平现场作画樱花树。



◀古典文化和庆典一直很受日本人重视。



■比基尼姿态的初音演唱《StargazeR》，注意这不是《SEED 观星者》里的曲目。

■巡音作为嘉宾出席演出，不仅奉献了个人的人气单曲《Just be Friends》，还与初音共舞了一曲《magnet》。

■让无数FANS大呼“初音是我的新娘”的超萌白礼服，初音和巡音结婚的话是可以原谅的。

■一首《消失》过后，镜音双子客串登场，不负众望地演唱了《炉心融解》、《ココロ》和《右肩之蝶》。

■有此舞台效果，也无怪收看NICONICO的在线直播都需要买1500日元的门票了。

东京于日前举办了盛况空前的初音未来公演，3月9日的这场公演不仅以全息成像技术带给广大VOCALOID迷一个交错于2D和3D间如梦如幻的舞台，更公布了以初音为主角的游戏《女歌手计划》的一系列新情报。39首歌，39个秘密，这是所有初音迷的狂欢日。

初音未来自诞生以来，在用户与厂商的努力下成为拥有16000多首歌的超级虚拟偶像，凭借高昂的人气，已连续两届出演了日本的动画歌曲盛宴“Animelo”。但是这次，初音的亮相方式比起Animelo时又有飞跃性的进化——那就是从原先平板显示屏上的3D人物变成了由全息成像技术打造的立体模型，光影之真实、动作之流畅足可以假乱真，不明真相的群众曾一度表示：“这难道不是真人在COS吗？”

第四次声优大赏获奖者决定！

胧月 提供



又是一年一度汇报声优大赏的时候了。第四次大赏的评选对象为2009年1月1日～12月31日间出演动画的声优，投票募集历经3个月后，结果终于在近日公开。

男女主演的桂冠分别被小野大辅和泽城美雪摘走，前者出演了《海猫鸣泣之时》的主角右代宫战人，后者则在《CANNAN》中凭借迦南的优秀表现获得了观众的认可。轻音五人众同样以ORICON五日连续第一、周间第一的出色成绩捧得歌唱奖的殊荣，其中在宅男界传播“丰崎病毒”的丰崎爱生更凭借平泽唯、中町加奈、初春饰利等呆萌角色获得新人女优奖，另一位获得新人女优奖的是在《女王之刃》、《大正野球娘》、《某科学的超电磁炮》中以迥异声线展现出惊人演技的伊藤加奈惠，而凭借出演上条当麻获得新人男优奖的阿部敦也与丰崎、伊藤共同彰显《某魔法》与《某科学》在去年的超高人气。然而，同样在这两部动画里登场的佐藤利奈尽管也有御坂美琴、右代宫缘寿、南春香等人气角色撑场，却遗憾地没有获得任何奖项。

获奖人员名单一览

主演男优奖：小野大辅	主演女优奖：泽城美雪
配角男优奖：浪川大辅（《07-GHOST》御影）、三木真一郎（《机动战士高达00》洛克昂）	配角女优奖：井上喜久子（《CLANNAD AFTER STORY》古河早苗）、堀江由衣（《化物语》羽川翼）
新人男优奖：阿部敦、前野智昭（《白色相簿》藤井冬弥）	新人女优奖：丰崎爱生、伊藤加奈惠
歌唱奖：放学后Tea Time（丰崎爱生、日笠阳子、佐藤聪美、寿美菜子、竹达彩奈）	个性奖：小野坂昌也
功劳奖：玄田哲章、杉山佳寿子、田中信夫	声优魅力奖：《机动战士高达》
特别功劳奖：高桥和枝	话题奖：水树奈奈
海外FANS奖：斋贺みつき	少儿奖：水田わさび

阿鲁：为什么没有小清水亚美和井上麻里奈，论资历论实绩都该榜上有名。

从今年春天与“她”开始新的生活

胧月 提供

这次依然是《深爱》的周边消息。从今年4月3日起，众多日本实力派漫画家（如画过《凉风》、《有你的小镇》等作品的濑尾公治等）会在《月刊少年Rival》、《少年Magazine》、《月刊Young Magazine》、《Magazine Ino》、《Good！Afternoon》等漫画志上连载以《深爱》为题材的漫画。以上各刊都会在最初连载的那期附赠由《深爱》人设画师ミノ☆タロー绘制的原创海报和五刊共同推出的特制卡片。

阿鲁：动画也指日可待了。看吧，这是掌机游戏向动漫界的反攻。



胧月 提供

片冈优希愿望实现，tacos拉面发售

TIPS 事前科普

日语“そば”（soba）一词写作“荞麦”，是日本的知名面食，翻译成中文叫“荞麦面”。（80年代的孩子应该在语文课上学过《一碗阳春面》这篇文章。）然而实际上，soba经过发展后逐渐从“荞麦”的含义中独立，变为代指所有面条的广义名词。这次要为大家介绍的tacos拉面就是以冲绳soba为原料制成，由于冲绳soba的原料是纯小麦而非荞麦，因此就不照通常的字面意思翻成“荞麦面”，而直接称其为“冲绳面条”。





▲打着“清澄饭店”招牌的面车，但是我最喜欢的竹井久在哪？

这款tacos拉面虽然主要是面向《天才麻将少女SAKI》观众推出的FANS向食品，在选材上却一点都不含糊。它使用了在日本面食界有着良好口碑的冲绳面条，每碗售价600日元，消费者可以额外支付100～200日元增添各种配菜，而配齐所有配菜的豪华版拉面（除tacos外另配大份奶酪、咸蛋、青椒、午餐肉）总价1000日元，优希在动画中说的“好想吃tacos拉面”的愿望也得以变为现实。不过这次的拉面是限时贩卖，面摊只于3月13和14两天在秋叶原车站前营业。不少慕名而来的食客甚至从早晨开始排队，一直到中午才吃上。尽管人气鼎沸，但该拉面目前还没有确定何时再发售，且尚未有速食食品化的计划。



▲只要点了所有的配菜，就可获得原创笔袋。



▲大份拉面的外观。

乌冬：那么所谓的冲绳面条是不是就跟中国的很接近了呢？

胧月：关注新闻本身，不要在意这些无关紧要的细枝末节。

阿鲁 提供

小孩、大人都爱KERORO

《KERORO军曹》的人气无论在日本国内还是中国都有着相当高的人气，为了纪念原作10周年以及TV动画300话达成，3月12日在东京的六本木ヒルズ举办了名为“大人的KERORO”的纪念放映会，在会场上收录了动画里的经典故事共14话进行连续放映，之后还有动画里青蛙们的声优进行的现场脱口秀表演。之所以称为“大人的KERORO”原因在于该活动于晚上10点开始，当活动结束时已经时值凌晨，因此18岁以下的未成年人是不能参加此次活动的。



▶《KERORO军曹》在成年人群体里也有着相当高的人气。

宅回首

OTAKU

栏目主持：阿鲁

上辑向大家大致介绍了一下各个领域的伪娘，不过那些只是和伪娘沾点边的伪·伪娘，那么这次就让大家认识一下什么是真正的伪娘。不过伪娘这个新兴事物貌似更符合腐女的胃口……

萌属性解析 伪娘（下）

伪娘的定义

ACG界名词，通常指相貌形态天然地呈女性化美，具有很强的萌属性，生理性别为男性的正常人类，大多给人以错觉，易被误认为是女生，有的甚至能够以假乱真，萌过一般女生。而且伪娘和某些名词的概念要区分开来，第一个就是人妖，伪娘只是外貌十分女性化并且不排斥穿女装，但是内心却是正常的，也就是说拥有一颗男人的心，并且伪娘不希望别人把他当做女人来看待；而人妖则是生理和心理都更趋近于女人，除了拥有女性的某些特征外也希望别人把自己当做女人看待，因此我们可以将伪娘理解为仅仅伪了外表。第二个要区分的就是变装癖，伪娘不需要变装也能展现出其女性魅力，而喜欢穿女装的人也不一定就是伪娘，总的来说伪娘不会刻意去穿女装，因为他们拥有一颗正常男性的心，不过为了某些目的或者被迫穿上女装的情况也十分多，但总的来说和对穿着女装有特殊癖好的人要区分开。

伪装型

伪装型伪娘可算是伪娘中的经典类型，而这类伪娘通常对男性和女性的心理都十分了解，因此可以在任何时候都作出适当的反应，在任何地点都可以游刃有余地处理一切突发事件。由于善于伪装，因此一般很难察觉到其男性的真实身分，如果这类



金色双马尾伪娘曾一度颠覆了我的世界观……

角色想混在女人堆里使坏非常容易。说到这一类型的伪娘就不得不提到《玛利亚狂热》里的祇堂鞠也，这个就读于天妃女子学院的“大小姐”在整个学院里是出了名的美女，不但外表美丽，而且文武双全，可以说是学院里不少女生崇拜的偶像，就连为了寻找真命天女而来到天妃女子学院的女主角宫前佳奈子也被迷得鼻血狂喷。不过一切都是假象，祇堂鞠也其实是不折不扣的男儿身。之前在定义里提到了变装癖这个概念，也许很多人会把祇堂鞠也归类到变装癖这一类人里，祇堂鞠也虽然对自己比较自恋，但是却不是因为对女装有特殊癖好才整天在学院里扮女人，这里面是有隐情的，也就是说他是为了某种目的而穿女装，因此他是完全符合伪娘这一定义的。至于到底是什么原因才让他在学院装女人这个问题就不在这里解释了，想知道答案的童鞋自己看动画去吧。

中性型

《伪娘白皮书》里说过，伪娘可以对男性和女性造成无差别吸引，导致这一现象存在的原因是因为伪娘往往长得都比较中性。这就像已经趋于平衡的天秤一样，只要往任意一边稍加一点外力，就可以让秤杆偏向那一方。中性型伪娘在动漫作品里比较多见，就和《伪娘白皮书》里说的一样，的确可以对男性和女性造成无差别吸引。《旋风管家》里三千院家的超级管家绫崎飒就是这样的角色，平时在执行管家工作以及上学时都能把各项事务完成得一丝不苟，在大小姐遇到困难时也会及时出现，威风凛凛地打倒任何敌人，不过沉迷于二次元的大小姐却经常弄些女装来装扮绫崎飒，身穿女装的绫崎飒那娇羞模样光是在动画里就已经萌杀了不少人，坐在荧幕前的观众到底有多少也被萌杀了那就不得而知了。



完美形态

说到这一形态的伪娘就又要提到那款名叫《少女爱上姐姐》的游戏，游戏讲述的是镝木财团董事长的孙子因为其祖父的临终遗言不得不扮作女生就读于圣应女子学院。男主角名叫宫小路瑞穗，因家庭环境所致从小受到优良教育，从行为礼仪到各种护身术都很精通，而且继承了母亲的血统，性格温柔、善解人意，再加上拥有美少女般迷人的面孔和阴柔的声线，首先从定义上来看就是一只完美的伪娘。

在青梅竹马和老师的帮助下，但是刚入学的瑞穗很快就凭自己的实力赢得了同班以及宿舍内低年级学生的爱慕（虽然他本身并不愿意）。在青梅竹马的不断教导和调戏之下，瑞穗在行为上变得越来越像真正的女人，就连对他持有怀疑态度的学生会长都差点被蒙蔽（最后是因为看到了瑞穗的裸体才穿帮的）。不过穿帮后的瑞穗不但没有遭到会长的继续阻碍，反而让会长对他有了爱慕的感觉，这种男女通吃的情况正是伪娘所具备的属性造成的。不管从定义还是实际的表现来看，宫小路瑞穗都做到了几近完美，也难怪不少人都拿他来当做伪娘的典范，当你真正理解了宫小路瑞穗这一角色时，那你就真正了解到伪娘为何物了。



经过两辑的讲解，相信大家对伪娘也应该有一定程度的认识了，虽然伪娘这一概念大多存在于ACG领域，不过现实世界里也已经开始有伪娘入侵了，希望大家保持良好的心态，以端正的态度来看待这一现象，看看就得了，可千万不要学习，伪娘什么的最讨厌了！



栏目主持：阿鲁

游对美图秀

时间过得还真快，一转眼就到了我第三次主持这个令人兴奋的栏目了。为了纪念本人主持“美图秀”三辑这一伟大时刻，本人决定这辑“美图秀”以不加图不加页的方式来感谢广大读者对我的支持，而且这辑“美图秀”的主题绝对是让你意想不到的，你猜到是什么了么？没错，这辑“美图秀”的主题就是——没有主题。

阿鲁：为啥男孩子和女孩子看到小裤裤的反应差别这么大呢？

胧月：因为他们还是孩子。

阿鲁：……

阿鲁：洋子是可远观而不可亵玩焉的典型。

乌冬：还好吧，虽然比较暴力但是也够奔放，不至于无法接近啊。

阿鲁：我说的是她克夫。

胧月：你是入戏太深的典型。





阿鲁：自从3月9号之后，初音的火爆程度又加剧了啊！

胧月：不管对象是年上的琉歌还是年下的怜，初音始终都是受方啊。

阿鲁：咳咳，危险的发言禁止！





胧月：傲娇都市230万人的顶点，仅有七人的超蹭得累（Level5）第三位。

阿鲁：炮姐威武！

乌冬：安全裤威武！





经典主题乐园 CLASSIC GAMES THEME PARK



春节时候朋友发短信推荐看东方卫视，于是调了台——在演浙版《西游记》，孙悟空是个红毛大猴子。后来问朋友，才知道人家根本没推荐我看这个，是我调错台了。虽然调错台，但是对于《西游记》，尤其是那个天不怕地不怕的孙悟空咱还是很有爱的，就继续看了，不过大概是先入为主吧，86版那古色古香且没有一点商业污染的《西游记》至今是我最喜爱的，于是重找了不少86版《西游记》的资料。而这次，笔者也以孙悟空为主题，介绍几款相关的经典作品。

文 李匣

好游戏永远不过时



孙悟空这个角色堪称家喻户晓，这个天不怕地不怕的猴子精不知道影响了多少代人，管你是十八层地狱、东海龙宫还是天庭，一律给闹个底朝天，是不折不扣的反抗强权挑战规矩束缚的英雄。孙悟空的知名度不仅在中国，连大洋彼岸的美国也有孙悟空为主角的电影（不过超囧），而在中国文化影响深远的日本，更不乏孙悟空以及《西游记》相关题材的作品，咱们这次把“上”先刊登了。下面我们先来看一些孙悟空登场的比较早期的游戏，

孙孙

类型：ACT
年份：1984/1986年

原机种	模拟器	适用机种
FC	NesterDs/NesterJ	NDS/PSP
ARC	MAME4ALL	PSP

《孙孙》是游戏史上第一款《西游记》游戏，由Capcom于1984年推出了街机版，1986年又移植到了FC上。游戏的主角是孙悟空，开始时孙悟空、猪八戒和貌似高老庄百姓的三个人在一起，然后仨老百姓莫名其妙地被天兵天将抓走，路见不平的猴子自然就开始营救咯。游戏为横向强制卷轴，场景很像《猫和老鼠》，沿路的加分道具有樱桃胡萝卜什么的，敌人则包括天兵、鱼、蝙蝠等。没有血槽的设定，典型的“杀必死”。



▲由于机能显示问题，孙大圣第一次在游戏平台登场更像个纯粹的猴子。










▲《元祖西游记》里的孙悟空是最贴近原作形象的。

元祖西游记

类型：RPG
年份：1986年

原机种：FC | 模拟器：NesterDs/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

有《孙孙》在前，本作这个“元祖”就有些名不符实了，不过本作确实是第一款《西游记》改编的RPG——进入战斗切换成手动战斗的那种RPG。游戏的地图相当大，但角色的移动速度比较慢——机能限制嘛。音乐也比较单调，但是进入战斗还是相当激烈的，除了常规的攻击，还有增强滞空时间的筋斗云等等。


▲飞来飞去的BOSS很讨厌啊。

西游记

类型：ACT
年份：1988年

原机种：FC | 模拟器：NesterDs/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

很有意思的横版过关游戏，主角孙悟空一开始时候赤手空拳，然后经过一路上的各个商店，买齐小刀、盾牌、拖鞋等装备，总之钱很重要。游戏最大的特点就是林立的店铺了，只要钱够随时可以进去回血或者买装备。不过作为早期游戏，游戏还是有一定的难度的。



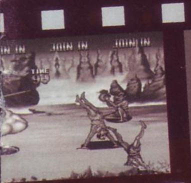
▲中国神话风格浓郁的《中华大仙》。

中华大仙

类型：STG
年份：1988年

原机种：FC | 模拟器：NesterDs/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP
原机种：ARC/SMS/PCE | 模拟器：MAME4ALL/MasterBoy/PSPHUGO
适用机种：PSP

《中华大仙》是一款横版射击游戏，有点像以前FC老四强的《沙罗曼蛇》，不过飞机换成了踩着筋斗云的孙悟空，敌人则是和尚、云彩、碗面、猪、大鸟等等（吐槽下：早期游戏里的敌人构成真欢乐），而且敌人也是编队排成排飞来，消灭一队的敌人可以得到强化道具。进入商店还能得到地裂弹、散弹等很有创意的副武器，BOSS则是超大的凤凰、龙等。游戏里的敌人多，子弹准，主角又是一碰即死，死后更是从上次某个地点重来，因此想通关那是相当有难度的。值得一提的是，该游戏跨平台极多，除了信息栏提到的街机、FC、SMS、PCE外，在MSX2、X68000等机器上也有登场，基本上是覆盖了当时所有的主流与非主流的游戏机。前几年还在Wii上推出了重制版，除了主角有了彻头彻尾的猴子模样，还加入了小龙女，难度也大为降低了。






iPhone进行时

栏目主持：伊娃

原本伊娃以为iPhone版的《街头霸王Ⅳ》操作起来会非常糟糕，甚至要命，不过真正玩到后，发现我的担心真的有些多余了。刚刚又得知NBGI要把《铁拳6》给搬上iPhone，这……iPhone以后到底是手机，还是游戏机呢？我想iPhone及iPod Touch将来某一天一定会成为一个正儿八经的掌机游戏平台，和PSP及NDS平起平坐。

情报速递

Capcom推出限量《街头霸王Ⅳ》主题的iPhone手机

在今年3月7日～3月11日在旧金山召开的GDC（游戏开发者大会）上Capcom为广大《街霸》及苹果FANS献上了重磅大礼，推出了一款限量版《街头霸王Ⅳ》主题的iPhone手机，该主题的手机全球仅有40部，因此其收藏价值可想而知，对于普通玩家而言，全球限量40部只能是用来YY的怨念物。大会上Capcom还确认了将会有越来越多的大作移植给iPhone，而刚刚上架的iPhone版《街头霸王Ⅳ》只是个开端而已。



◀虽然只是一款手机，但上面《生化危机》有了，《逆转裁判》有了，《街头霸王》有了，Capcom还真是毫无保留啊！

SE原创RPG新作公布，只为iPhone打造

Square Enix近日宣布，他们即将会在iPhone及iPod Touch平台推出一款全新的RPG《混沌之戒》，游戏制作人表示将会充分根据目前iPhone的全部机能及众多特性来量身打造。游戏的故事围绕一个名为“代弁者”的神秘组织展开，并以四名不同类型的游戏角色为中心，讲述他们史诗般的冒险经历。目前官方已经发布了第一段游戏宣传片（本辑《口袋光环》收录），游戏的画面及音乐素质均非常高，虽然具体的发售日尚未公布，但游戏目前已进入了最后的调试修正阶段，相信不久大家就能玩到本作，喜欢RPG的玩家可千万要时刻关注哦！



▲游戏采用了2D场景加3D人物的表现形式，因此整体表现华丽且流畅。

畅游App Store

游戏 Game　街头霸王IV

Street Fighter IV
■Capcom■FTG■201MB■9.99美元

3月11日《街头霸王Ⅳ》终于如期登陆iPhone，虽然只是一部移植作品，但Capcom还是让所有玩家为之震撼了一把。鉴于1代和2代iPhone的机能相对较低，考虑到流畅性，本作的表现形式不得不由原本的纯3D变成了纯2D，而游戏的场景及人物的2D形态均取材于高画质的原作，因此除了原本华丽的3D视角切换无法实现以外，其他包括各人物超杀时大魄力的特写及众多夸张的表情等在内都完美保留。由于iPhone先天无实体按键，因此本作只能采用虚拟滑杆操作，这也使得各种必杀的“搓招”难以实现，不过Capcom为玩家提供了一套非常实用的简化指令，一键即可出必杀，非常方便。同时，包括EX必杀、SA等在内的众多《街头霸王Ⅳ》的核心系统也都原汁再现。



游戏支持本地的蓝牙联机，暂不支持全球Wi-Fi联机。目前1.0版本的本作只收录了8名角色，笔者相信Capcom应该会在之后的DLC或更新版本中追加些新角色。总的来说，本作是iPhone平台不可多得的格斗佳作，虽然还有很多细节不够完善，但还是值得推荐的！

软件 Software　《最终幻想XIII》数字写真集

Final Fantasy XIII Larger-than-Life Gallery
◆Square Enix◆53.4MB◆8.99美元

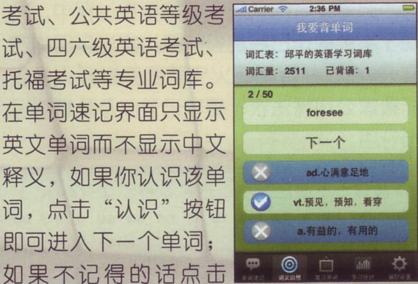
超人气大作《最终幻想XIII》在强势登陆PS3平台后大卖特卖，首日发卖便突破了百万销量，到目前为止更是已经突破了500万大关，而即将于5月份发卖的官方繁体中文版也更是让国内《FF》迷们热情高涨到史无前例的地步。就在近日，SE趁热打铁在iPhone平台推出了对应《最终幻想XIII》的高清数字写真集，软件共收录了24张《最终幻想XIII》的高清壁纸，由于这些壁纸的尺寸及分辨率非常高，因此玩家可以任意缩放尺寸，以看到更多的细节。除此之外，软件还支持日历及时钟功能。软件刚刚上架时售价高达12.99美元，算起来每张壁纸就得花将近4元人民币，而相对过于单一的功能及内容使得该软件极不厚道，好在SE近日及时将售价下调至8.99美元，如果你是“《FF》系列”的真粉丝，还是赶快咬牙将它拿下吧！



软件 Software　我爱背单词

我爱背单词
◆AppCheer Inc.◆28.2MB◆3.99美元

对于学生来说，背英语单词、考各种等级考试都是件不容易的事情，如果你正苦于此不妨试试《我爱背单词》吧。本软件是由国人制作，并于近日更新了版本，新增真人发音功能，点击英文单词即可发音(发音仅支持单词，短语不能发音)。软件采用了著名的艾宾浩斯记忆曲线帮助用户记忆单词，可以自动安排复习进度。界面底部提供了5个按钮，分别是单词速记、词义回想、复习单词、学习统计和偏好设置，点击后进入不同的功能。软件提供了81类词库，涵盖了从初中到大学的各类英语词库，甚至还有职称英语考试、公共英语等级考试、四六级英语考试、托福考试等专业词库。在单词速记界面只显示英文单词而不显示中文释义，如果你认识该单词，点击“认识”按钮即可进入下一个单词；如果不记得的话点击“不认识”按钮后软件会自动把不认识的单词记录下来，以便日后复习。





大换血！电脑大升级！望着空荡荡的钱包彻底领会了一把什么叫痛并快乐着！

突然想起自己很久没买轻小说了，自从《凉宫春日》第10卷中文版迟迟找不到以来，似乎就在疲惫的寻找中渐渐磨灭了对轻小说的依赖感。当然笔者还是相信，给咱一个机会咱还是会沉迷回去的。

《FF XIII》大崩值，据说有店铺已经卖到了全国最低价的120元，还有的店铺搭着《战神3》卖……中文版的公布还真是有人欢喜有人愁。

《电磁炮》就这么结束了？竟然没有美琴视角的一方通行篇！我不能接受！

住持在外大量借债游玩，给自己的寺庙投保3亿日元后的第二天纵火焚寺，500年历史古刹毁于一旦

涉嫌对约500年历史的寺庙纵火，埼玉县警方于3月8日将曾身为该县圣岩寺住持的和尚西原弘道嫌疑人逮捕。据知情人透露，西原嫌疑人于去年11月5日晚，将寺庙大殿与相邻的自家泼上灯油并纵火，大约烧毁了四栋建筑总计约460平方米及高级轿车一辆。起火当时，由于是各栋建筑同时起火，警察将搜查方针定为纵火事件，并在大殿与西原嫌疑人的卧室各处检测出油性反应。据调查，西原嫌疑人在火灾的前一天，将大殿与佛具等等投保火灾保险约3亿元。警察在对西原嫌疑者的亲属宅邸的搜查过程中，发现了本被视作已经烧毁的德川家光亲印的古文书9卷，并查明在火灾前西原嫌疑人曾委托搬家公司将法衣、檀家记录以及私物等运出寺庙。

西原嫌疑人平常屡屡驾租来的高级外国轿车外出游玩，在寺院附近租豪华公寓当作别馆，还时常流连于酒馆，并抱有数千万元的外债。在火灾后辞去了主持的职务，但没有获赔保险金。



>**前日**とか**头足**りなさ**过**ぎるのでは (zen ji tsu to ka a ta ma ta ri na sa su gi ru no de wa)

译文：就在两天之内干这事儿也太没脑子了。

>バレて**当然**だろ**何考**えてんだ (ba re te to-zen da ro na ni ka ga e ten da)

译文：会露馅是理所当然的吧，在想些什么啊。

>**引**っ**越**し**业者**に**依赖**て (hi kko si gyo-sya ni i rai te)

译文：竟然还去找搬家公司。

>**嘘**を**隐**す**气**がまるで**感**じられないな。**坊主**だから**无条件**に**信用**されるとでも**思**ってたのか

(u so wo ka ku su ki ga ma ru de kan ji ra re nai na.bo–zu da ka ra mu jyo–ken ni sin yo–sa re ru to de mo o mo tte ta no ka)
译文：根本没有丁点儿想圆谎的表现哪。仗着是和尚就以为理所当然地应当受到无条件的信任吗？

>前日に保险はいるとかギャグかよ (zen ji tsu ni ho ken ha i ru to ka gya gu ka yo)
译文：前一天才去投保，这是什么笑话吗。

>ただでさえ历史的建造物の少ない关东地方なのに……勿体无い。(ta da de sa e re ki si te ki ken zo–bu tsu no su ku nai kan to–ji ho–na no ni,mo tta i na i)
译文：本来就没什么历史建造物的关东地区……太可惜了。

>借金あったら速攻疑われるのに (sya kkin a tta ra so kko–u ta ga wa re ru no ni)
译文：明明有外债在身马上就会被怀疑的。

>传说だな、この坊主は (den se tsu da na, ko no bo–zu wa)
译文：这个和尚成为传说了啊。

>ここまでバカでクズでキチガイでどうしようもない奴久しぶりに见たわ (ko ko ma de ba ka de ku zu de ki qi ga de do–si yo–mo nai ya tsu hi sa si bu ri ni mi ta wa)
译文：既蠢又渣滓还脑子不正常外带无药可救到这地步的人真是好久不见了。

>ここまで屑だと笑えてくるw映画化してくれ (ko ko ma de ku zu da to wa ra e te ku ru.ei ga ka si te ku re)
译文：渣滓到这地步简直逗人发笑（笑）。快拍成电影吧。

“很好很强大”这个词虽然已经不流行了，不过形容这则新闻还真是恰到好处（笑）。外债、游玩、高级轿车、前日、火灾保险、搬家公司、同时起火，吐槽点已经多到需要犹豫从哪里切入比较好了（笑）。

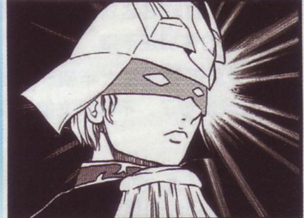
其实在众人的吐槽之中，还夹杂了这么一条老消息。在去年9月22日晚9点50分左右，埼玉县小川町街道上有个和尚将一位64岁的男性按倒在地拳打脚踢，使其脸部负伤。2人是当日在酒馆才认识的，当时男性对这位和尚说了一句“你的眼睛很漂亮呢”，于是和尚大发雷霆并对男性开始施暴。在被警方逮捕后，和尚解释说“我觉得他在愚弄我。”——消息一经传出，立刻起到相辅相成的效果，令本篇内容笑点大增以至于有人如此评论“本想说又不是小学生稍微用用脑子也想得到吧，结果看到这条消息后我表示理解了。”总之这个酒肉和尚的下场怎样都好，真正可惜的可是那些被他烧毁的文物，把人类的历史当成自己生财的道具不说还用不到刀刃上，住持这个职位不会是世袭的吧？

受创的台词

为了配合之前的栏目，本期考虑归纳些受创时的常用台词，大家也可以活用一下，比如打竞技类游戏被摆了一道的时候。

●くそ、やられた！ (ku so、ya ra re ta)
注释：“该死，被摆了一道！”虽然从字面上直译也可以是“被干掉了”，但是一般来说被干掉的瞬间还是惨叫居多哪（爆笑）。这个多用在中了人家一点小手段，暂时处于不利境地的时候。

●まだだ！まだやれる！ (ma da da、ma da ya re ru)
注释：“还没结束呢！我还能打下去！”来自传说中的那个人的名言！发言者坚韧的毅力和决不放弃的精神仿佛也透过媒介传达给了各位视听观众了。当然要是换做敌方杂兵说这话那就叫垂死挣扎。



●まさかここまでとは…… (ma sa ka ko ko ma de to wa)
注释：没想到竟然（强悍、能打）到这个地步……不管是错误估计对手的实力还是一开始就轻视了对手，总之用来表达自己的惊讶之情是最合适不过的台词了。

●お前の力はこんなモノか、がっかりだな (o ma e no qi ka ra wa kon na mo no ka、ga kka ri da na)
注释：“你的实力就只是这样吗，真令我失望。”跟之前几个台词彻底相反的语境，我方的全力一击就只对敌方BOSS造成一点微不足道的伤害，被嘲讽也是理所当然的。不过在这之后，就差不多该有学必杀技，大幅度升级，换乘后期机体之类的剧情了。

掌门人

主持 马修
插画 西瓜树



最近好游戏真多，而马修我最近的事情更多，直接结果就是游戏欠下的债更更多。虽然抱怨厂商推出游戏喜欢扎堆，但换个角度想，比起小时候一盘FC合卡一打好几年，现在有一大堆游戏等着玩，这感觉其实也挺棒的。随时拿起游戏机都有想玩的，这种游戏生活该多充实。接下来，就开始我们本辑的“掌门人”吧。

痛苦的日子

游戏越来越多了，可时间越来越少了，加上家长老师到处堵截，小P里的游戏还是一两年前的……没有小P的日子是空虚的，有小P却没时间玩的日子是痛苦的。面对一大堆的考试，比面对一大堆的BOSS还痛苦啊！

苏州 李杨

伊娃：先把考试解决了再考虑玩游戏，才会更轻松。

乌冬：一大堆考试远远比一大堆BOSS让人头疼啊。

马修：好歹PSP还在手，当初我高中时可是按照GB的尺寸画图去望梅止渴的，满足吧，李杨同学。

辞一篇

明月几时有，举P问青天，不知《怪物猎人》，何时才出三。我欲与人联机，又恐技术太烂，心里不胜寒。大刀砍轰龙，谁敢说我烂。拿大枪，耍大锤，砸恶龙，不应有欲，突然迷上《深爱》，人有悲欢离合，惟我独缺小N，此事古难全。但愿人长久，从此全制霸。

厦门 博文

阿鲁：这篇改编自苏轼名句的辞虽然没押韵上，但是描写的情况还不错。

乌冬：《深爱》汉化版在大年初一、也就是情人节那天就发布了，不懂日文的朋友快去体验下吧。

马修：《MHP3》还真公布了！话说我觉得“心里不胜寒”这句那是相当贴切的。

 在“小编寄语”体味编辑们的生活，是很有趣的。（高州 铮子）

阿鲁有多宅

话说阿鲁啊，你究竟有多宅呢？真想看看你房间是啥样的，是不是《请勿发表不良信息》物一堆呢？或者《绿坝娘发来贺电》呢？还是说，你已经宅出了《保护花季少年》境界呢？我房间除了海报也没别的了，手办啥的咱穷，买不起啊。另外最近这个宅游戏《幸运星 网络偶像大师》玩得我……我不够宅，太难了，讨厌！最讨厌这游戏了！

另外，伊娃姐姐一定要小心阿鲁啊，他一定是怪叔叔！（阿鲁：哎？问我？我是LOLI守护者……）

最后，马修，你好，别说不认识我= =（马修一脸无辜的：你谁啊？）

曾彦铭

伊娃：月初搬家后跟阿鲁成了邻居，据我观察，阿鲁下班回家后除了看片还是看片，至于看的什么片我不清楚……

阿鲁：我关上门好吧……

胧月：果然不纯洁，连门都关上了。

阿鲁：不是不是，是因为天热身上挂得少，跟看片没关系。

乌冬：解释就是掩饰！

阿鲁：这个……那个……唉！

犹豫

写这一次回函表的时候我已经在机关混了，而且明天就是我的生日，当兵的日子转眼就过了一年。眼看年底就可以还乡了，就业危机又让我苦恼。留，还是不留，这是个问题。留下来有稳定的工作收入，但却没有自由；回家虽能兄弟再聚首为游戏而狂，但能否找到一份好工作却是头疼的。放着不想吧，该来的还是会来的。

浙江 ゼロ

马修：随着时间的推移，我们的很多读者也到了要找工作的年龄。ゼロ读者苦恼的问题估计很多玩家也会遇到：工作和兴趣难以两全，自己的选择还是很重要的。

盲先知：船到桥头自然直，ゼロ读者现在也不必担心太多，可能到时候自然就能找到好的解决办法了。

我成人了！

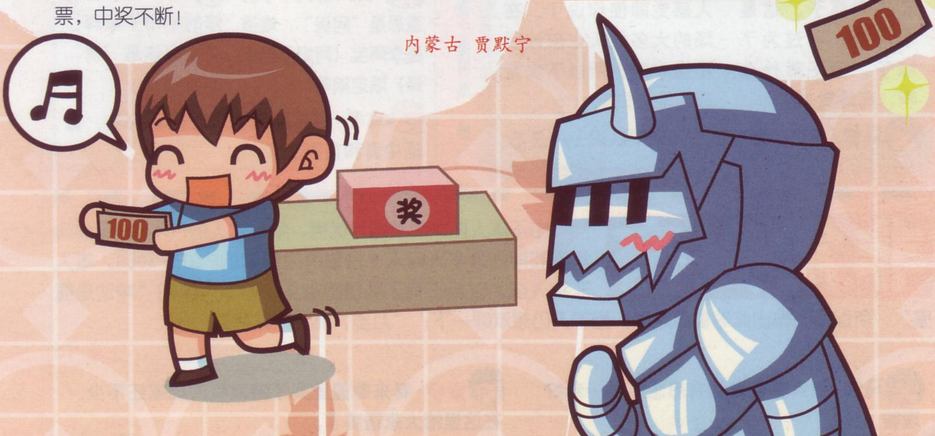
我成人了！我终于成为了一名18岁合法公民！为了纪念这意义重大的一天，我选择了买彩票为生活注入希望，同时也支持了中国福利事业。结果3期之后，意料之中地中了5元，两天后又意料之外地中了200！话说我运气还真是好，先是《掌机王SP》，后是彩票，中奖不断！

内蒙古 贾默宁

阿鲁：买彩票从没中过奖的路过……

乌冬：你真厉害，居然还能意料之中地中奖。

伊娃：我记得之前有读者曾研究过RP和运气的公式来着，不知道贾读者曾经扶过多少老奶奶过马路啊……



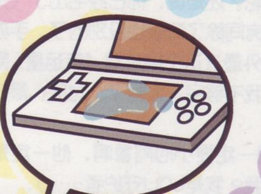
口水机

2009年12月9日，学校远足。因为活动不让带MP3、MP4之类的，所以我就把小i以照相机的身分带了进来。这一带不要紧，害得我回家擦了好几遍屏幕……因为班上很多人都不知道NDSi是啥玩意，所以我特意给他们展示了NDSi独有的图片扭曲和变声功能，顿时一大堆人把我包围了，此时班主任也过来了，我吓出了一身冷汗，谁想到他也是来凑热闹的。等我把改后的照片给他们看时，我的屏幕就满是笑喷的口水了……

北京 刘帅

雷伊：牺牲了一下小i的屏幕但换来的却是全班师生的笑声，就看你觉得值不值了。我个人认为是挺值的，口水而已，擦擦总会没的……

马修：那啥……水没进机器里面去吧？



饭馆里告白

有一天，我把《深爱》带到饭馆里玩，用笔瞎点了几下，立刻到了表白的部分。虽然我知道如何用日语说那句话，可人实在太多了，为了我的面子只好放弃了告白。对不住了，高岭！

南京 王丹南

阿鲁：要妹子还是要面子，这是个问题。不过为了妹子，面子算什么啊，高岭我来了！

乌冬：说实话，个人感觉即使你说了，在场的大多数人也应该听不懂才对，所以下次就放心地告白吧……

马修：反正饭馆里那些人又不认识……是吧。

笔上的日文

最近看到自己惯用的一支笔上有几个日文，仔细一看上面写着アオ，小弟才疏学浅，不知道这个词为何意，虽然我日文还能勉强一读，但这个词也太……

上海 王志豪

马修：那两个字的意思是“阿保”，难道是李阿宝（阿姆罗的港译）限定钢笔？

雷伊：别听马修的半吊子解释，アオ应该是“青”的意思……

乌冬：应该就是使用蓝墨水的笔，日语中青和蓝同义。

非常兴奋

由于本人期末成绩均为优秀，所以本人的father于2010年春节期间为本人购入一台售价为1300的PSP-3000，本人非常兴奋，以至于有了跳楼的念头，但本人深知“冲动是魔鬼”，所以没有做出此等鲁莽之举，但本人仍想欢呼一下：“万岁，耶！”哈哈哈……

上海 TT

马修：您兴奋后竟然有那念头……幸好理智，汗！

雷伊：看来寒假里买了游戏机的玩家还不少，在这里给大家道喜了。

大型山寨MP4

我最近买了一个PSP-3000，我一哥们知道后超级羡慕，然后我便开始诱惑他（其实是我想找人联机），我告诉他各种关于PSP的精华消息，最后他在我的诱惑和打动下，便开始了不吃午饭、不吃零食的生活，经过将近一个学期的坚持和我精神上的支持，他终于也买了PSP-3000，并回家告诉他妈那是一个超大型的山寨MP4。

常熟 Freedom

阿鲁： 有人一起联机的感觉不错吧。

马修： 大型的山寨MP4……估计我们这代就没那么好糊弄了，嘿嘿。

来一封男的吧

自从上了交流空间，广大的玩友都加了偶的Q，大家非常热情，羽很感动，很抱歉的是因为工作的原因，羽很少上得了Q，加了我的Q的玩友们，很对不起，假期我会努力多上的。另外新年寄第一封信给羽的圆圆玩友是个很很温柔的女孩子，不知道我的回信你收到了吗？虽然收到女孩子的信是一件好事，可至少来一封男的吧。（数手指中）。

广州 翎羽

乌冬： 怎么看都是在炫耀，而且还是“吃果果”的炫耀，放心吧，这段话登出来以后应该会有许多怨念收不到女读者来信的男读者来信找你了。

LIKY： 翎羽同学也是热心读者了，知道嘟嘟和洋葱要走的消息后，还第一时间发了邮件过来，实在是有心呢。



阿鲁： 我虽然被画得有点夸张，但在最中间！

盲先知： 即使入道了我的形象看起来还是像魔法师啊。

LIKY： 我和雷伊其实没那么大身高差别的。

马修： 俩月牙眼睛加一月牙嘴，想起个地方——三日月岛。

雷伊： 乌冬和胧月有时真这么看一些东西，不过看的是乌冬的显示器。



吃果果的炫耀

这次不想对中奖和《深爱》发感慨，为的是和小编们一起分享一下我十五年来遇到的最幸福的事。这天我们学校要打甲流疫苗，轮到我的时候我看见一个很萌很萌的护士大姐姐在打针，我走过去时她很温柔地劝我脱下外套，然后又帮我吧袖子卷起来，打针时她居然抱着我，我的脸贴在她的腹部，以至于都没感觉到痛就把针打完了。

上海 夏一皓



胧月：你这是赤果果的炫耀！炫耀！

阿鲁：你这个幸福的家伙！（泪流满面状）

乌冬：童颜！护士装！天然呆！哦，死巴拉西！

盲先知：YY的自重……

你一言 我一语

马修你OUT了，那个“面包”一年半前就知道了。

上海 耗仔

马修：平常真的很少关注这个，唉，岁数大了……

不喜欢《死或生 天堂》，会教坏好孩子。

太仓 SiMon

阿鲁：好孩子应该有定力，不会被这么点东西教坏的。

我的游戏心得：不要用劣质记忆棒玩《GT赛车PSP》！会死机……(T T)

安顺 坏孩子

马修：用劣质记忆棒玩啥都死机……顺便问下，这位同学不是被《死或生 天堂》教坏的吧？

泪啊，春节逛花市，把买不久的小N丢了，看来多热闹也得防贼啊，唉。

深圳 文秀

马修：呃，果然是要时刻提防，话说到春节广东有逛花市的风俗，明年春节还在深圳的话，咱也去入乡随俗体验一下。

大过年的，我还没有试着吃块鸡肉，天天吃瘦肉、排骨……很痛苦！

清远 洪博

马修：因为胖，我在春节期间被老妈限制吃肉……所以，这位天天吃肉的同志您满足吧。

马修，我问你一下，我搬家了，这有好几个电玩店，请为小弟挑一下，有哪些要求？也为离开的小编道一声一路顺风。

上海 Jackyan

马修：关键还是看服务态度和信誉了，没事就挨个店转转，交些熟悉这一带电玩店的朋友，然后从他们那打探一下这些电玩店的口碑就可以啦。

上次闲着没事把125辑的回函表寄了，写的是好友的资料，结果这辑发现好友中奖了，那小子真是太幸运了，这都能中奖！

石家庄 老莲

马修：好友嘛，就不要计较他的还是你的了，祝贺他吧。

“掌门人”里字字句句充满了“掌机王大家庭”的亲切感。

广州 小翔

马修：关于“掌门人”的风格我也一直在探索，后来发现弄成大茶馆的风格不错，我也不用咬文嚼字，大伙看着也亲切，谢谢大家的肯定啦。

你们编的《掌机王SP》太好看了，你们真有才！

呼和浩特 西瓜

马修：谢谢……但，《掌机王SP》是真实存在的，不是编的。(－ －)

《口袋妖怪 心金·灵银》是哪个汉化组汉化的？什么时候汉化完呢？看不懂日文，着急……

沈阳 楼梯

马修：2009年9月29日，ACG汉化组就低调宣布汉化啦，不过汉化都是玩家们的爱好和热情驱使的义务付出，因此咱们虽然急但也不要催，耐心等着就是——汉化版会来的！

通告 128辑“自由谈”收录作品《游戏的记忆》的作者请速用Email与我们联系，提供您的稿费发放方式及样书地址，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

 洋葱、嘟嘟、紫枫，常回来看看！（泉州 MH饭）





汕头 阿袁不袁

马修：我的宠物莫非是个成精的蜡烛？



上海 TT

伊娃：想到《变形金刚》PSP版的素质，连擎天柱都气歪脸了，唉……。



贺州 S

盲先知：镜子里照出的是啥……



江门 超仔

胧月：不喝牛奶……都是三聚氰胺闹的啊。



常熟 木木

乌冬：金毛狮子版炎帝不错，够威武。

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15辑、第22、27辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40～43辑、第61～63、65、67辑、第75、77、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～98、105～113、129、130、131辑，定价：9.8.元。《掌机王SP》第103辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《口袋玩家》第11、14～19、28辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》，《PSP专辑VOL.6》，《PSP专辑VOL.8》，定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.7》定价12.00元、《口袋妖怪 心金·灵银 完全攻略本》定价25.00元，《口袋妖怪2010 完全图鉴·终极对战分析》，定价38.00元，《卡牌·桌游》第2、4辑,定价:15元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931－4867606，Email：pgking@263.net。



只言片语 不喜欢128辑小编寄语，因为洋葱和嘟嘟走了(T T)。（广州 林舜琦）



生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

赵涵 昵称：涵美

性别：男 年龄：26
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《勇者斗恶龙Ⅸ》
地址：黑龙江省哈尔滨市南岗区第二方园里13号
邮编：150001 QQ：455518789
Email：zhaohan19840828@sina.com
想说的话：让我们在新的一年里快乐地游戏，幸福地生活吧！

吕秋石 昵称：石之救助队

性别：男 年龄：15
拥有掌机：GBA SP、NDSi
喜欢的游戏：《口袋》、《机战》
地址：黑龙江省哈尔滨市平房区友协街花园小区420楼2单元22号
邮编：150060
想说的话：祝《掌机王SP》在虎年中越办越火。

陈江东 昵称：城·楠

性别：男 年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：头发有多少，爱就有多少
地址：江苏省南京市江宁区东山街道文靖西路76号
邮编：211100 QQ：965495192
Email：965495192@qq.com
想说的话：哥寄的不是回函表，是久不中奖的无语！

张超

性别：男 年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP2G》、《伊苏7》
地址：上海市浦东新区康桥镇新苗村七组831号
邮编：201319 QQ：352648006
Email：352648006@qq.com
想说的话：期待《MH》出新作。

吴丹琳 昵称：拉拉

性别：女 年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP2G》
地址：浙江省杭州市余杭区临平镇丘山小区12幢303
邮编：311100 QQ：495314495
想说的话：盼四月新番。

陈雁照 昵称：辣椒

性别：男 年龄：17
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《高达》
地址：广东省江门市新会区睦洲镇新兴街西一巷南20号402
邮编：529143 QQ：910270258
Email：gat-x103ap@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

林基宗 昵称：L

性别：男 年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《高达》、《最终幻想》
地址：福建省漳州市芗城区桃林新村10幢404
邮编：363000 QQ：786970251
Email：786970251@qq.com
想说的话：我想玩游戏。

李冀超 昵称：Ryo Saeba

性别：男 年龄：20
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《偶像大师》、《初音》
地址：河北省秦皇岛市海港区燕山大学西校区937信箱
邮编：066000 QQ：825065619
Email：825065619@qq.com
想说的话：自画像的地有点小，我施展不开！

只言片语 在交流空间结识了好多全国各地的玩友，附加信息上都是“掌机王”，不约而同哦。（湖州 76人）

柴世锦 昵称：卖女孩的小火柴

性别：男　年龄：14
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：A·RPG、FPS、MUG
地址：新疆省乌鲁木齐市沙依巴克区钱塘江路5号西区36号楼2单元502号
邮编：830006　QQ：374338642
Email：374338642@qq.com
想说的话：生命在于运动，游戏在于奋斗，大脑在于开发，秘籍在于参考。

刘若

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、NDSi、iDSL、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《极品飞车》、《FIFA》
地址：江苏省徐州市第一中学高二（6）班
邮编：221000　QQ：595232969
Email：woshiyoulingwangzi@163.com
想说的话：NDSi刚买，行货就出了，郁闷！

王小吉 昵称：骨灰飘香

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP、PSP go、NDSL、NDSi
喜欢的游戏：不确定
地址：贵州省贵阳市南明区都司路126号北斗屋公寓18-04号
邮编：550002　QQ：827668967
想说的话：FF XIII限定主机入手！

张玉康 昵称：蠢材？

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《最终幻想VII》、《怪物猎人2G》
地址：广东省东莞市东城区中信阳光澳园10栋402
邮编：523000　QQ：380477242
Email：380477242@qq.com
想说的话：特想联机！

黄志勇 昵称：青刃

性别：男　年龄：17
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《口袋》、《太鼓达人》
地址：福建省厦门市思明区文屏路121支3号403室
邮编：341004　QQ：623337643
Email：623337643@qq.com
想说的话：游戏才是王道！

丕冬卿 昵称：SKY

性别：男　年龄：14
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《三国》、《牧场物语》
地址：上海市虹口区华君路228弄13号1102室
邮编：200434　QQ：762671852
Email：762671852@qq.com
想说的话：永远支持。

雷偲 昵称：恩人

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：我很博爱
地址：湖南省长沙市开福区湘春路雅园小区B栋302
邮编：410008　QQ：646974084
Email：646974084@qq.com
想说的话：长沙开福区的朋友们出来冒个泡了……

郭怀远 昵称：蝗虫

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《逆转检察官》
地址：江苏省徐州市丰县凤城区丰县规划局
邮编：221700　QQ：1039073105
Email：1039073105@qq.com
想说的话：《王国之心　梦中诞生》破解版快出来吧！

周良 昵称：ZEO-00

性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《巴哈姆特之血》、《卡片召唤师》
地址：广东省茂名市油城四路新湖二接二号大院3号楼302
邮编：525000　QQ：610212487
Email：610212487@qq.com
想说的话：一个人很寂寞，想找个人来联机。

张伟杰

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDSi
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《怪物猎人》、《火影》、《雷电十一人》
地址：广东省湛江市霞山区海景路165号金地豪苑帝景庭116
邮编：524000　QQ：1193440980
想说的话：祈祷在新的一年里能够玩好，学好。

只言片语　在90多辑《掌机王SP》的“交流空间”结识了一位MM，我加了她QQ，越聊越投机，从相识相知到相恋，谢谢“交流空间”。（蚌埠 小孩）

FAQ电台

Hello，Everybody，FAQ电台又开始广播了，DJ米格首先要给大家带来一则消息：5·1天下聚会重庆站活动策划热情招募中，如果你对组织聚会有足够的信心，如果你对联机比赛有爱，一定要加入我们的聚会哦！活动详情参看http://juhui.levelup.cn。

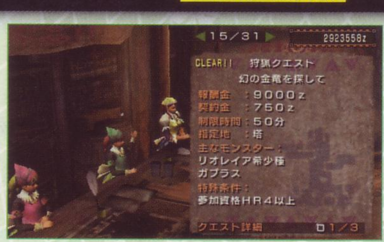
栏目主持：全体小编

最近有不少玩家来信询问有关PSP 6.20自制固件的最新情报，想要由此判断买什么型号的PSP主机来玩《怪物猎人 携带版 3rd》比较好。目前虽然有多名黑客都放出了6.20固件破解视频，以及运行Hello World自制软件的影像，但迄今为止尚未有一名黑客真正放出漏洞破解软件，即便是以防止漏洞被Sony修正作为理由，长此以往，也让玩家和店商对于6.20系统的破解以及6.20自制固件的诞生心灰意冷。所以破解喊得再凶，可破解的PSP-3000的价格也不会往下掉。现在购买PSP的话，我们还是推荐大家购买可破解的PSP-3000，省得主机入手后进入不知道终点在何处的等待期。另一方面，由于PSP go主机下层太薄，导致手感过差，用PSP go玩《怪物猎人》这类动作游戏自然会有些费力，因此从游戏手感方面考虑，我们也建议大家购入PSP-3000。

《MHP2G》集会所上位与G级任务都完成后为什么是显示红色的Clear，而不是紫色的？

辽宁 蒋再贺

那是因为有部分隐藏的任务未出现，只有把这些任务也完成了才会显示紫色的Clear，部分比较容易忽略的隐藏任务出现条件如下：



上位

任务名	出现条件
禁断の地の银龙	速龙系以外的鸟龙种+飞龙种+鱼龙种的合计狩猎数量在100只以上
幻の金龙を探して	速龙系以外的鸟龙种+飞龙种+鱼龙种的合计狩猎数量在100只以上
传说の黑龙	训练所斗技训练全任务通过（1种武器即可）
终末の时	完成“传说の黑龙”
祖龙	钢龙、炎王龙、炎妃龙、霞龙、麒麟的讨伐数量在5只以上，老山龙、黑龙讨伐数量在3只以上

G级

任务名	出现条件
传说の黑龙	训练所G级训练全任务通过（1种武器即可）
终末の时	完成“传说の黑龙”，并且讨伐过G3星所有的古龙
祖龙	完成“终末の时”，并且G级大连续狩猎全任务通过

《秋之回忆5 安可》这个游戏是以多人的视角展开，为什么这样设计？是以男主角为主吗？

广东 李嘉洋

只言片语 最进入了一个16G的急速红棒的国行，心里那个爽啊……（合肥 戴明昊）

《秋之回忆5 安可》之所以要以多人视角来发展剧情，最主要的原因是这是一款外传性质的作品，如果没有玩过《秋之回忆5》直接玩这款作品的话会一时找不着北。游戏以多人视角发展剧情主要是为了体现不同人心中对同一事件的想法，算是对作品里角色性格的补完，因此建议你将正统续作的5代玩过之后再重新体验《秋之回忆5 安可》，等那个时候你就能真正体会到制作厂商的用心良苦了。游戏中以其他角色为视点的剧情也不少，因此并不是以男主角为主。

在《但丁神曲》的第七章“暴力”中，进入森林的一开始为何但丁总会捂着鼻子做痛苦状，狂按〇键也不顶用，没一会就死了，为什么呢？

苏州 贺伟

那是因为但丁中了迷幻烟雾的毒才那样的，千万不要靠近发红光的树木，用十字架连续远程攻击红色的树洞就能暂时驱散烟雾。如果中毒的话虽然系统提示按〇键摆脱，但确实没有作用，不少人都反应了这点，所以应该是游戏本身的BUG导致的。

《梦幻之星 携带版2》的职业点数如何获得？

江苏 周昊

职业点数只有在该职业升级时才能获得（做任务可提升职业经验值来升级），如果点数不够用的话，可以把暂时不用的武器降级，从而获得一定点数，然后加到常用的武器上面。

《王国之心 梦中诞生》一直没破解，郁闷之下把过年的压岁钱攒了下来，咬咬牙终于也享受了一回正版。不过为什么我三个主角都通关了，还是没有出最终章呢？

上海 王磊

光三位主角都通关还不会出最终章，必须把三人路线中的所有秘密报告书收集全后通关，才会生成最终章的存档，读取后才可进入最终章。秘密报告书一般都可在三人流程中的宝箱或剧情中获得，需要注意的只有“秘密报告书5”，需要在泰拉篇打幻影竞技场才能得到，为第一次打过“牢狱の番人”后的奖品。

小编好啊，小弟在玩GBA的《口袋妖怪 绿宝石》，不知道该怎么抓三个神柱。我知道以前的《掌机王SP》会有《绿宝石》的攻略，但是以前的都买不到了……因此还是希望小编能答复小弟，也别笑话小弟，真的没钱买NDS和PSP啊。

韶关 雷吉基加斯

《绿宝石》的攻略刊载在《掌机王SP》第5辑，现在确实买不到了……说说捕捉方法吧，先到124号水路找地方潜水，在水草里捕捉179号古棘鱼，然后用高级钓竿钓到皮皮鲸后练到40级进化成鲸鱼王。这些准备工作做好，通关后就可以后就可以去会三神柱了。

到132号水路后顺着水流向左滑行，滑到134号水路找到一个可以下潜的地方。潜入后走到最深处会发现一段奇怪的代码，在代码所在的地方上浮。然后走到最上面的代码前，在正上方靠右一格的地方使用挖洞技能（28号），墙壁会出现一个洞，然后把100号鲸鱼放队伍首位，179号地图鱼放最后一个位置，调查最上方的石板中间后发生事件，三神柱的3个洞窟的封印被解除，三个地方都被六块石头围着，很容易找到：193号雷吉洛克位于沙漠下方，进入洞后，先调查墙壁上的字，然后在左走两格，下走两格，使用秘传技能碎石后，上方的洞就能打开，进入后可以捕捉40级的雷吉洛克。194号雷吉阿伊斯位于105号水路，进入被6块岩石包围的山洞。先调查墙壁正中间的字，接下来从调查的位置起绕着洞窟转一圈（顺逆皆可），上方洞就可以打开，进入后可以捕捉40级的雷吉阿伊斯。195号雷吉斯提尔在120号道路下雨的地方，进去后先调查墙壁上的字，然后走到洞的中间使用秘传机技能闪光，上方的洞就会打开，进入后可以捉到40级的雷吉斯提尔。

《梦幻之星 携带版2》角色的PP值为何升了好多级都不见长？我现在用的是枪手，没打一会PP值就用光了。

深圳 姚健

角色的PP值是固定的，可以通过被动技能或装备提升，升级是不会提升的。枪手推荐用打击系武器跟枪械配合使用，当PP消耗完后近身攻击怪物可快速回复。

小编寄语

雷伊

■在电视上看到了本市5000人参加的100公里远足活动，感觉非常有意思，要是早点知道有这个活动，那我应该也会加入其中吧。100公里，以我的速度估计要走20小时左右，真是个让人期待又有点害怕的数字。

■看了三天两头有关地沟油的报道后，对本来就不太满意的附近的餐馆顿时又产生了一种畏惧感，别的还好说，红油做的菜，这段时间估计是不敢去碰的了。

■最近又属游戏旺季，只可惜时间实在不够，目前好几张新游戏都处于未开封状态，遥想去年还有几个游戏尚未消化，这游戏的债，可真是只会越欠越多啊。

■《夏日战争》真是部很不错的动画，推荐一看。

胧月

★在香港同样碰到了主动帮买票、指路的好心人，因有阿鲁不幸被讹的遭遇在前，这次事先就婉拒了对方不知真切与否的“好意”。

★《电磁炮》完结得很仓促，最终战的气氛烘托差了一口气，这部动画的精髓还是在前十集。没错，我就是喜欢变态黑子。

★疯狂沉迷《星际2》中。本命的神族中后期的兵种变得可靠了不少，但是如何渡过艰难的早期及抢占资源是让人头疼的问题；虫族依旧是三族中的“天时”势力，只是一本除了女王外没有对空兵种，其他感觉上没有弱点；目前最不适应人族的改变，当坦克不再是战术的轴心时，打起来真是茫然。

乌冬

◆128辑的年鉴我还说希望Capcom在2010年能公布个《MH3》PSP版的标题，好让广大猎人有个盼头，结果3月16日的《怪物猎人日记》体验会上就真的公布了《MHP3》这款新作，并且还定在年底发售，实在是太难以置信了。各位猎人，欢呼吧！

◆还是《MHP3》，按照惯例，这次是以Wii版《MH3》为基础，但是保留了原来的武器，并且取消了海战。一直觉得《MH3》内容不够丰富的其中一个原因就是武器太少，现在终于可以尝试用旧武器打新怪了。至于海战嘛，哪边凉快就哪边去吧。

◆最近不知道是怎么了，大消息不断，《MHP3》之后又是NDS后继机公布，虽然现在详细数据还没公布，不过不管怎么样，我对裸眼看3D的技术还是蛮期待的。

LIKY

◆该来的终于来了，《怪物猎人 携带版 3rd》，已经等你很久了。取消了水中狩猎，没关系，本来就感觉是鸡肋，取消了好，把重点集中到大家更习惯的陆上是明智的。从影像中已经可以看到众多的《3》中的怪物了，这部分没少就行。最令人兴奋的是全武器登场，可以想象每种武器都会加入不少新动作，就如同《3》一样，而且相比《3》只有7类武器，这次的《MHP3》使众多武器回归，绝对可令战斗更具花样，在影像中已经能看到铳枪的全新动作了，一个字——帅。从现在开始期待吧……

◆Nintendo 3DS，也已经等你很久了，你会给我们带来什么样的惊喜呢，期待E3上你揭开神秘面纱。

◆前两天在网上下了一个“Excel 2003绿色版”，用完了想删掉，结果被整得很惨，该“流氓软件”修改注册表致使无法删除，折腾我近半个小时才在注册表中将其清理干净，提醒大家在网上见到立刻退散。



马修

◆《口袋妖怪2010完全图鉴·终极对战分析》终于制作完成上市，马修我也兑现了之前的承诺，也算作为一名玩家，给第四代的《口袋妖怪》来个小小的总结。

◆搬家了，这次离编辑部更远，由于地铁尚未通到家附近，于是再次每天去切身去感受深圳交通的压力……以后必须要早睡早起了，人生啊。

◆任天堂公布的新掌机还真很让人期待，而眼花缭乱的功能中，能让我出手的原因依旧是——必定会是以后新的《口袋妖怪》和《大战争》的平台。

◆《战神3》来了，但是我还有《口袋妖怪突击队 光之轨迹》和《联合突袭2》。算了，先玩完这两个再说吧。

◆玩《联合突袭2》，选了霸王路线，看到楚霸王和秦始皇互相对着瞪眼时，本人的楚汉之魂燃了……啥时候能来个秦末楚汉题材的《无双》呢。（某人：你还嫌割草游戏少么……）

◆写小编寄语这天又降温了，今年气候是挺怪的，唉，大家一起保护环境吧。

伊娃

□因为通讯录丢失，几经周转，近期才与好几个失去联系的大学好姐妹们联系上了，又通过她们联系上了其他同学，故建了个班级群，大家都非常兴奋，一起回忆当初的美好，一起询问各自现在的生活，只有小部分人结婚了并已为人父母，而大部分人都即将于今年步入婚姻的殿堂，看来咱们班可基本都在响应国家晚婚的号召啊！尤其是亲爱的宋老师，当初可是咱们这群小女生崇拜的偶像呢，可他至今未找到他的Miss Right。祝福所有人幸福！

◇果然如乌冬很久以前在寄语里说的，楼下每天早上8点钟准时启动电钻啥的开始装修，以致睡眠时间减少了半小时，这对于有起床气的我来说很痛苦。搬家倒计时中，期待。

○有些话是真的，却听上去很假；有些话是假的，却令人毋庸置疑。

米格

★最近跟久别的大学好友聊天，聊到毕业后的工作、生活、房子、家庭。生活就是这样，每件事情都需要自己考虑，自己做决定，自己对自己负责。而对我们这些从小应试教育的学生来讲，大学往往是自己第一次开始做决定的时候，把握每一个决定才能走向成功。

■记得小时候读书，说到环境问题，还没有什么深切的概念，但现在天天打开新闻就是这里的地震那里的洪水，再不然就是沙尘暴和干旱，不用读书都知道，保护环境刻不容缓了。

◆经过一段时间的治疗，身上的湿疹总算退下去了，没有步多哥之后尘，万幸万幸……



盲先知

○最近北方沙尘暴严重，有位朋友的签名改成了“赶紧拍《新新龙门客栈》吧，要不白瞎这么好的天气了。”笑得我直咳嗽。话又说回来，今年的气象依然是不太好，严重的旱灾和沙尘暴也给我们敲响了警钟，什么时候才会真正重视起对环境的保护呢？

○借地和一位朋友说一句：小G你是好样的，坚持自己的信念努力走下去。

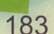
○在有些时候总会想要重温经典。而The Doors就是我心中的经典，在床上辗转反侧，这曲《The End》就徘徊在脑中，吉姆·莫里斯的声音确实有种能让人迷失的魔力，而他写出的诗句般的歌词也总能渲染出各种离奇的氛围。

阿鲁

●在下运气不错，几乎是第一时间拿到了《战神3》，于是接下来的休息时间基本都被这游戏占据了，虽然在下离真饭还有很长的距离，但至少也玩过《战神》的所有作品，如今在神机上玩到神作，再次被奎爷给震撼了，有条件的朋友请务必体验一下这款游戏。

●人的身体是最诚实的，不管外界环境是夏天还是冬天，在这个正值春暖花开的季节，身体下意识地进入了倦怠期，每天都被睡不醒的瞌睡困扰，要不是有奎爷让我振奋精神，估计这段时间睡眠时间得超过12小时……

●四月新番！四月新番！四月新番……





漫漫游戏路

很早以前就想整理一下我这么多年来与游戏的接触与感想，但是一直都因为各种原因而搁浅，这次趁着写博客就整理出来和大家一起分享分享。

要说第一次接触游戏应该还是幼儿阶段，当时我的父亲还很年轻，那时他最大的嗜好就是看小说，不过由于当时囊中羞涩，没有太多的钱用来租书，于是父亲就经常跑到租书的地方去看免费书，而我则从那个时候接触到了书摊上的游戏机——一台FC。由于当时年纪小，对电视游戏也完全没有概念，不过碰巧书摊老板那里有一把对应游戏的光枪，于是一款名叫《打野鸭》的游戏就开启了我迈入游戏世界的第一步。

随着年龄的增长和技术的提高，《打野鸭》已经无法满足我那娴熟的操作和旺盛的好奇心，于是我开始尝试其他的FC游戏，不过从那时开始就是父亲的噩梦了。由于当时玩游戏的收费标准不是按时间来计算，而是按续关的次数来算，以前玩《打野鸭》一次至少能打上几关，不过当我尝试《魂斗罗》时第一关都可以死上无数遍……不过好在我和我父亲是书摊的常客，老板也很厚道地调出了30条命让我继续挑战，不过收费也从一毛钱一次变成了五毛钱一次。就在如此艰苦的环境下，我硬是练成了一命通关的本事，当然父亲也为此投入了不少资金，可就在店主看到我如此惊人的游戏天赋之后，没过多久那盘《魂斗罗》卡带就神奇地失踪了，于是我的街头FC生涯也就到此结束……

虽然其间也自己拥有过山寨FC以及混过街机厅，不过我游戏生涯的第二个阶段其实是SFC时代。由于父母双双下岗，于是打算筹钱做做小生意维持生计，不过令我没有想到的是他们竟然看上了当年的新兴事业——游戏厅，而且还是当时单打收费3元双打收费5元的SFC，这可便宜了我这个从小就接触游戏的“老玩家”了，当年我读五年级。从那时开始，玩游戏成为了分内的事情，我也不用像其他小孩那样担心父母前来抓捕（虽然我父母以前就一直不反对我玩游戏），于是我就在自己家亲眼目睹了主机的更新换代，直到PS2为止我几乎都能第一时间体验到新主机和新游戏，这让当时班上的同学羡慕不已，我也因此交到了许多志同道合的游友。



▲这就是我人生的第一款游戏。

上大学后很长一段时间没有接触家用机游戏，一是环境不允许（我可不想把PS2拿到寝室天天给他们玩足球），二是大学里实在找不到喜爱家用机游戏的朋友，为了适应人群我也只好加入网络游戏的大部队里。当然网络游戏也有其魅力所在，其互动性是以单机为主的家用机游戏无法比拟的，不过缺点就是太花时间和金钱了，直到毕业后我才重新将重心转移到家用机游戏。进入编辑部工作是我高中时期的梦想，于是毕业后我开始朝着这个梦想去努力，途中也经历了不少挫折，不过总算运气不错来到了梦寐以求的地方，相信接下来很长一段时间我都和游戏脱离不了关系了。

当然这只是我从出生到目前为止的游戏经历，今后还有很长的路在等待着我。我不知道今后还会经历怎样的游戏路，不过喜爱游戏的心是不会变的，用心去体会游戏，别把游戏当成生活中的负担，这样你就能从游戏中学到许多，得到许多。

栏目主持：马修

掌机王自由谈

对于我们掌机玩家来说，有件事是很不喜欢遇到但又经常遇到的问题，那就是借游戏机。自己一个人闷着玩往往觉得太闷，玩的真是寂寞；可带出去，难保又不会被大家来借，而来借的难保又有不知道珍惜爱护机器的……本辑的“掌机王自由谈”收录了一位小玩家关的投稿作品，主题便是刚才说的“借机”。

别了，我的小P

文 chenxuandong 64

把自己心爱的掌机借给别人大概是许多掌机玩家都不想经历的事情，为什么呢？答案很简单：借机人往往不爱惜你的机器，你好好的PSP外借一段时间要回来就会发现上面布满了肮脏的手纹，清理手纹就是一件苦差事；不但如此，你的PSP屏幕也在不经意间多了几道刺眼的划痕。而且前来借掌机的同学往往络绎不绝，常常是一个玩够了，另一个又不失时机地前来借用，有时候一天下来，等掌机回到你的手里，你突然悲愤地发现自己近期辛辛苦苦玩了几十个小时的伟大记录被一个只玩了不到五分钟的渺小记录覆盖了。更让你气愤的是这件惨剧的罪魁祸首究竟是谁也无法知道，问谁谁都不承认，只说不是自己……

小弟是一名小学生，拥有一台PSP是一件相当不容易的事情，手中惟一的一台PSP还是由于上学期期末考试考好了亲人为了鼓励我才送了我一台。终于得到梦寐以求的PSP的小弟本应该没事偷着乐，可是时间久了又发现独乐乐不如众乐乐，再加上我又想向同学们展示一下我强大的狩猎功夫，就把小P偷偷带到了学校——独乐乐果然不如众乐乐，我在同学们羡慕的目光注视下，玩起《MHP2G》和《火影忍者》更有动力，也更有乐趣。可是由于班里面只有我一个人有PSP，大家发现PSP的乐趣后，便对我的小P垂涎三尺，纷纷前来借机，也想体验一下打怪物的乐趣。



开始我还是很大方地把小P借给周围的同学玩，但是慢慢地我发现前来借小P的饿狼们越来越多，常常是刚从前一位尚未玩过瘾的同学手中要回小P，马上就有更多的同学争先恐后地前来借机。一天下来，我只能在日落放学时才能收回小P——这样下去就没时间去波凯村继续狩猎了！于是我把心一沉脸一横，下了逐客令，将前来借机的群狼们纷纷扫地出门。有时候众乐乐也有不如独乐乐的时候啊。

刚清净没几天，波波同学又偷偷找上门了，他把我带到学校花园里去。俗话说无事不登三宝殿，不用多想就知道这小子肯定又来借小P了。我正琢磨怎么谢绝他，没想到他上来就将了我一军，他告诉我他是来借小P的，如果不借就把我上午抄作业的事报告给老师。糟了，怎么让这小坏蛋发现了上午抄作业的事情！看着波波同学一脸坏笑，我不禁佩服这小子的邪恶的智慧……行了，我服了，我笑着答应将小P借给他玩了整整一中午。

下午，波波意犹未尽地将小P还了回来，我迫不及待地打开小P细细检查了一遍。波波同学很聪明，但是玩掌机绝对是一个“小白”，玩游

戏没玩几分钟就建立一个存档。我左看右看，上看下看，发现我的存档没有被覆盖掉，这才松了一口气。有了这次教训，我决定以后再也不抄作业了。

如果说小P借给波波这样的小坏蛋是出于无奈，那么借给小云同学那就是必须的了。小云同学是我在班上的铁哥们，大家一向是有福同享有难同当，我买了小P不用说自然忘不了他。没等我找他玩，小云就第一时间兴致勃勃地跑来找我，开门见山地提出借小P玩两天。他来的真不是时候，正赶上波凯村的狩猎季节到来，小弟面对着臭屁猴子桃毛兽王陷入苦战。怎么办，该不该这个时候借他小P呢？借吧，我不甘心就这样放走桃毛兽王，它已经把我多次送上猫车了，此时不打扁它更待何时；不借，又怕伤了兄弟之间的友谊，真难为人啊！看着我犹豫不决的神情，小云用充满怨念与杀气的眼神帮我下定了决心。为了生命安全和兄弟义气，一个字——“借”！

第二天早上，小云把小P还给我，我赶快开机一看，结果令我大吃一惊，小云真是个天才猎人，不但打倒了臭屁猴子、大怪鸟这些小BOSS，还一鼓作气直接杀到了村四星雪狮子王那里。我的《MHP2G》进度就这样突飞猛进达到了四星级，真不知道区区一晚上小云是怎么做到的。小云对《MHP2G》赞不绝口，看来借掌机也要借给那些识货的伯乐啊。这个游戏由于太难，全班能玩好的只有我，同学们试玩过的纷纷退避三舍，以为这是个垃圾游戏，真令我感到悲哀。现在我们六四班又多了一位狩猎高手小云同学，挺令我欣慰的，真希望他也能有PSP和我一起联机。遗憾的是尽管他学习成绩和狩猎水平一样超一流，但他爸爸妈妈决不答应给他买游戏机。

当天晚上写完作业，我又急匆匆地跑到波凯村去狩猎，不料这一次竟然接到了“绝对强者”这个任务，碰上了曾把我们的科学老师费老师还是新人时打得看天不蓝的轰龙。过了两招，发现根本打不过，于是我拿出手机拨通了小云的电话，小心翼翼地问道：“小云，明天你还想借小P玩吗……”

周末放假在家，再也没有成群的同学前来借小P了。本以为能松一口气了，没想到家里也不太平，我表弟跑我家来玩了。正巧我正在玩小P，这小孩看到了我的小P，激动地凑上来观战，不一会儿就撒娇要玩一会。我本来不想给他玩，看着他生气的小脸，突然灵机一动，接了个“任务”给他玩去了。果然不出所料，表弟拿着小片手连轰龙的鳞都碰不到就被一次又一次送上了猫车。就在他抱怨这个怪物怎么这么厉害时，我却没事偷着乐，其实我是故意给他接了“潜伏的气息”这个任务的，我担心他玩上瘾提出借机，所以特意挑选了轰龙教训一下这小子。没想到表弟人小志不小，面对轰龙虽然屡战屡败，可他屡败屡战。我劝他放弃任务把小P还给我，可他不服输，坚决要求继续挑战轰龙……一下午过去了，败家的表弟不但没打到轰龙，还在一次次失败的任务中把我在波凯村辛辛苦苦攒下的积蓄全花光了。

臭小子一直玩到了晚上，该回家了还死死捧着小P不肯还我。我刚想抢回来，我老妈就教训我了：“你弟弟小，你是当哥哥的，你怎么不知道让着他，这哥怎么当的？”没办法，我只好眼睁睁地看着小强盗借走小P兴高采烈地回家去了。幸好我还留了一手，在他临走前偷偷把记忆棒取出来了……

本以为没有记忆棒，这小子玩不成任何游戏，感到没意思就会乖乖把小P送回来。可过了好多天都没动静，打过去电话一问，这小子居然拿自己积攒的压岁钱新买了一张8G记忆棒，玩《MHP2G》玩得正爽着呢。听到这个消息，我突然有种不详的预感。果然，没过多长时间，这臭小子又打回电话，说他刚给小P买了最贵的金刚甲和漂亮机贴，还有许多我没听说过的周边……我可高兴不起来，我赶快问他什么时候还我小P，然后听见电话无情地挂了。

我把我的情况告诉了费老师，他认为我表弟这次借小P十有八九是“刘备借荆州”了。果然，小P真的一去不复返了，这让我受了很大打击，好不容易拥有了小P，怎么说没就没有了？我告诉费老师我想现在开始积攒零花钱，让他在放假前再帮我买一台，费老师说“你小子一天攒一块等小学毕业了都攒不够，试试‘勤工俭学’吧”。可想来想去，除了能帮父母干家务赚小费，还能干什么？不如试着给《掌机王SP》投篇稿子吧。尽管小弟一向头疼写作，但为了早日买到新的小P，提笔上了！就写这些日子借机的点点滴滴的回忆，也希望广大玩家都能注意，喜爱的掌机千万不能乱借。







PSP 《神眷之力》ACG汉化版

◆汉化：ACG汉化组◆类型：RPG

评论人：freedomxbox

评分 8.5



纵然游戏需要画面，但当游戏性超过画面时，这样的一款神作就诞生了！由于本人日语甚差，于是原版的游戏与我擦肩而过，托汉化组的福，我终于可以沉浸在这款游戏中了。一进入游戏一股久违的感觉涌上心头，没错，这种的气氛几乎和Level-5的神作《圣女贞德》相差无几：雄伟的史诗般的世界观、爽快的战斗、充满马赛克但给人带来快乐的人物、丰富的战斗技能……

爽快的战斗是游戏的一大亮点，攻击技能的效果华丽，必杀技的演出充满魄力，就连回复技能也展现出无与伦比的美轮美奂，无一不吸引玩家去攻略游戏、去享受战斗。声优阵容也异常强大，田中理惠和本人喜爱的茅原实里等都有献声，对FANS的吸引力不亚于专门卖声的游戏。

但游戏中的RP槽设定实在破坏了游戏的氛围，前期时常会觉得RP值不够用，看着怪对你一阵虐待自己只有逃跑的份，真是很气人啊，手指经常忍不住去按音符键，就想一个必杀直接给怪轰过去。后来才发现竟然有回复点这一说，真是气愤啊！抛开人品槽不说，游戏章节之间节奏过于迟缓，一章光是看完剧情对话至少需要30分钟以上，要是厂商稍微聪明点放点血把这些对话换成CG就完美了，那样不说30分钟，就是30小时本人也愿意。但不得不赞扬游戏的剧情确实吸引人，就像前面说的那样，虽然不是一家人，但"继承"了《圣女贞德》的优良品质。

虽然汉化解决了语言障碍，但要说不足那便是汉化版极其容易死机，V3刷机又极其麻烦，导致有时会有摔机的冲动，不过也不影响正常游戏。总之，既然是汉化游戏，还是有必要尝试一下的。

NDS 美国职业摔跤联盟2010

◆厂商：THQ◆类型：SPG

评论人：南庆亚

评分 8



还记得自己第一次写玩家点评就是《WWE2009》，这次写写自己玩《WWE2010》后的感受，废话不多说，下面切入正题。

本作是THQ在NDS平台上发售的第三款《WWE》了，相比以前，这次的进步明显了很多，尤其是在系统上的更新，更能让人深深地投入进去。

先说说游戏的画面，估计是沿用了上一作的引擎，虽然本作在画面上并没有太大的改变，但依然能够在NDS上显示出十分细腻的人物和场景，让人感觉这就像是在看电视。再来就是游戏的音乐，音乐效果做得比较不错，每位选手的出场音乐也都和看电视时听到的一模一样，让人很有代入感。

接下来就要说说这次的重点——操作和系统：本作在操作上，几乎完全摒弃了以往的全程触摸操作方式，改为利用按键来游戏，这样提高了很大的趣味性和自由性，让玩家们很容易上手且投入进去。系统方面，游戏不仅保留了在《2009》中启用的生涯模式，还在其中加入了更加丰富的任务；在游戏的基本对战模式中，也同时加入了极限赛、担架赛及后台赛等丰厚的比赛，让玩家们能够体验到更多的乐趣；最重要的是，游戏在系统上也加入了卡片模式，比如利用道具卡片叫来同伴帮忙、利用技能卡片可以瞬间让自己变得强大，在赛后还可以收集很多明星资料，这一点对于身为收集饭的玩家来说，能够大大地提高游戏的耐玩度。

总的来说，本作在前作的基础上，做到了大幅度进化，尤其是在操作系统上，让玩家轻松上手，很容易投入进去。无论是不是"摔迷"，都可以去尝试一下这款真实的摔跤格斗，在自己小小的NDS上，拿着自己创建的人物去和朋友们一决高下吧！

稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在590～610之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。



难！这是本人对这次《西林4》的评价。一周目流程的迷宫我打了一个星期才打过去，途中不知道挂了多少次。即使是最简单的一周目流程迷宫，也会在20多层就出现以往40或50层才会出现的怪物，让人相当头疼。个人通关的时候还有件有趣的事，在35层时我弹尽粮绝，没有松明导致被夜里的怪物秒掉，眼看强化过的剑和盾要打水漂，没想到突然出现了一位“おやじ仲间”复活了我，并把我传送到其他房间，而自己则被怪物干掉了，当时就把我感动得不行。

栏目主持：盲先知

NDS 不可思议的迷宫 风来之西林4 神之眼与恶魔之脐

日版 不思议のダンジョン 风来のシレン4 神の目と悪魔のヘソ

秘技

夜之祝福

在夜里击倒敌人所掉落的物品必定是祝福状态的，利用这一点我们可以获得不少好处。例如在夜里打倒会偷钱的ガマラ系敌人，就会掉落祝福过的钱，用来投掷效果非常好。而在夜里打破トドの壶后出现的トド系敌人会偷取地上的道具逃跑，玩家可以把想要祝福的道具故意放置在地上让它偷，找到并打倒它后就能获得祝福过的道具。

合成技巧

在让マゼルン系敌人合成时，它的攻击力会有很大提升，相当危险。不过如果它踩中香蕉皮滑倒的话，它会把吞入的道具吐出来，也会解除攻击力提升的状态。

刷道具大法

本作中如果在迷宫中被打倒，再选择等待救助的话，仍然可以进行“等待救助中的冒险”，迷宫会限于玩家被打倒的迷宫，而层数则最多只能到达玩家被打倒的那层。利用这一点，我们可以收集道具。例如梦中の小道里有大量白纸の卷物，玩家可以在第4、5层左右故意被打倒，然后反复来打前几层收集白纸の卷物。而在海边洞穴中，前几层就能获得不少强力道具，也可以用这个方法去刷。

锻冶屋

玩家在锻冶屋花钱强化剑或盾时，锻冶师傅会敲三下装备，如果第二下时出现的是和会心一击一样的效果，那这次强化一定会让物品的强化度+3。

赚钱大法

如果身上没带钱的话，在仓库里使用困った时の卷物就会获得3000～5000块。由于这个卷物在商店只要1000就能买到，而且可以用白纸卷物来写，配合上面的刷道具方法即可很快获得大量金钱。

二择店

在二择店里一边是落穴陷阱，另一边则是道具。而游戏中有陷阱的格子中是不能存在道具的。如果在进入二择店时身上有可以挖墙的道具和石头，就可以先挖到选择点附近，往选择点上扔石块，如果石块正常落地就表示这边是道具，而如果提示“落ち方が悪くて～”则说明这边是落穴。



下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击“编辑”菜单中的“添加游戏”添加一个游戏项目，再点击“添加金手指”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“保存数据”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“ezarcode.dat”放到TF卡中的“CHT”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 游戏王5D's 世界冠军赛2010 复苏的阿卡迪

美版 Yo☆Gi☆Oh5D's WORLD CHAMPIONSHIP 2010 – Reverse of Arcadia 金手指

GameID：BYXJ 7714277f

DP最高
020CBCFC 0098967F

按SELECT获得全卡片
94000130 FFFB0000
220CC7EB 00000033
120CCE90 00003333
220CCE92 00000033
C0000000 000001A8
020CC7EC 33333333
DC000000 00000004
D2000000 00000000

按SELECT卡牌关系100%
94000130 FFFB0000
D5000000 00009999
C0000000 00000D48
D7000000 020CC726
D2000000 00000000

卡包全开
1203319A 0000221F
0203319C BD1054CA
020CDED0 FFFFFFFF
220CDED4 0000001F

按SELECT+B立刻获胜
94000130 FFF90000
02285ABC 00000000
D0000000 00000000

按SELECT对战CPU全开
94000130 FFFB0000
220CE220 000000F8
C0000000 0000001E
220CE221 000000FF
DC000000 00000001
D2000000 00000000
D0000000 00000000

按SELECT全服装
94000130 FFFB0000
120CBD50 0000FFFF
D2000000 00000000

按SELECT对战模式全轮盘
94000130 FFFB0000
120CBD54 00007FFF
D2000000 00000000

按SELECT对战模式全开
94000130 FFFB0000
220CDF3C 0000003F
D2000000 00000000

关闭战斗画面
5218E94C E51F1948
1218F94C 00000491
D0000000 00000000
5218FCAC FAFA744F
02190D50 E1A00000
12191C88 00000033
02191DC8 E3A00002
D0000000 00000000
521516C8 FAFB1714
12152774 000000BD
12152788 000000B8
12152798 000000B4
121527F0 0000009E
121527F4 0000009D
D0000000 00000000

按住R穿墙
5217F6BC 021D1598
021806BC 0A00003B
D0000000 00000000
5217F6BC 021D1598
94000130 FEFF0000
021806BC EA00003B
D2000000 00000000



NDS 三国志DS3

日版 三国志DS3 金手指

GameID：B35J 30fd837d

英雄バトルロード模式宝玉99个
2219FC49 00000063

育成道具99个
1219FC4A 00006363
1219FC4C 00006363
1219FC4E 00006363
1219FC50 00006363





NDS 四狂神战记



日版 エストポリス 金手指

GameID：BSDJ c861778e

攻击属性值100
121547CE 00001004
121547D0 00001004
121547D2 00001004
121547D4 00001004
121547D6 00001004

防御属性值100
121547D8 00001004
121547DA 00001004
121547DC 00001004
121547DE 00001004
121547E0 00001004



掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

令PSP玩家们望穿秋水的《MHP3》终于正式公布了！想必在3月16日的那个下午，守在电脑前见证了这一时刻的粉丝们当时的心情一定是无比激动的吧。尽管之前有着种种猜测，但Capcom最终还是成全了PSP玩家，把这款狩猎巨作的续集投放到了已近末期的PSP。而从目前已经50%的开发度来看，游戏开发已经不是一天两天的事情，这个年底，我们的狩猎之魂将再度燃烧！

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

栏目主持 雷伊

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2010年4月					
1日	世界树迷宫III 星海的来访者	世界树の迷宫III 星海の来访者	Atlus	RPG	6279日元
1日	HUDSON×GReeeeN Live? DeeeeS?	HUDSON×GReeeeN ライブ? DeeeeS?	Hudson	MUG	5229日元
1日	nicola监修 模特时尚选秀	nicola监修 モデル☆おしゃれオーディション	Alchemist	SLG	5040日元
1日	宠物店物语DS2	ペットショップ物语DS2	Taito	SLG	5040日元
8日	从零开始简单学中文	ゼロからカンタン中国语DS	IE Institute	ETC	3990日元
8日	从零开始简单学韩语	ゼロからカンタン韩国语DS	IE Institute	ETC	3990日元
8日	玛丽&嘉丽一起学科学	マリー&ガリーのLet'sさいえんす	Dorasu	ETC	4410日元
13日	指环王 阿拉贡历险记	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	A·AVG	29.99美元
15日	完成了！妈妈 三只小熊 男生版	できたよ！ママ。みつごのクマさん おとこのこ	Star Fish·SD	ETC	3990日元
15日	完成了！妈妈 三只小熊 女生版	できたよ！ママ。みつごのクマさん おんなのこ	Star Fish·SD	ETC	3990日元
20日	节拍城市	Beat City	THQ	MUG	29.99美元
28日	勇者斗恶龙 怪兽统领者2	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2	Square Enix	RPG	5980日元
29日	家庭教师REBORN DS 炎之命运III 雪之守护者来袭	家庭教师ヒットマンREBORN! DS フェイトオブヒートIII 雪の守护者 来袭!	Takara Tomy	RPG	5040日元
2010年5月					
3日	乐高哈利波特 1~4年	LEGO Harry Potter: Years 1-4	Warner Bros.	A·AVG	29.99美元
13日	圈套DS版 隐神栖息之馆	TRICK DS版 ～隐し神の栖む馆～	Konami	AVG	5250日元
20日	大家来读书DS 原来如此！快乐生活小技巧	みんなで读书DS なるほど！乐しい生活の里ワザ隐ワザ	Dorasu	ETC	3990日元
20日	天使之翼 激斗的轨迹	キャプテン翼 激斗の轨迹	Konami	RPG	5250日元
27日	国夫君的超热血足球联赛 加强版 超级世界杯篇	くにおくんの超热血！サッカーリーグぷらすワールド・ハイパー・カップ编	Arc System Works	SPG	4179日元
27日	创造球会DS 世界挑战2010	サカつくDS ワールドチャレンジ	SEGA	SLG	5500日元
27日	超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王	スーパーロボット大战OGサーガ 魔装机神 ザ・ロード・オブ・エレメンタル	NBGI	S·RPG	6090日元
27日	徽章机器人DS（独角仙版）	メダロットDS（カブトバージョン）	Rocket Company	RPG	5040日元
27日	徽章机器人DS（锹型虫版）	メダロットDS（クワガタバージョン）	Rocket Company	RPG	5040日元
27日	G.G系列精选+	G.Gシリーズコレクション+	Genterprice	ETC	5040日元
2010年6月					
8日	益智之谜2	Puzzle Quest2	D3 Publisher	PUZ	29.99美元
24日	幽灵诡计	ゴーストトリック	Capcom	AVG	5040日元
2010年春					
未定	牧场物语 双子村	牧场物语 ふたごの村	MMV	SLG	5040日元
未定	数码宝贝 遗失的进化	デジモンストーリー ロストエボリューション	NBGI	RPG	售价未定
未定	火影忍者 疾风传 忍术全开！查克拉冲击	NARUTO-ナルト-疾风传 忍术全开！チャクラッシュ	Takara Tomy	ACT	5040日元
未定	二之国	二ノ国	Level-5	RPG	售价未定
2010年夏					
未定	雷电十一人3 向世界挑战	イナズマイレブン3 世界への挑战	Level-5	RPG	售价未定
未定	重装机兵3	メタルマックス3	角川书店	RPG	售价未定
未定	妖精的尾巴	フェアリーテイル	Hudson	未定	售价未定
未定	“超”恐怖故事DS 青之章	“超”怖い话DS 青の章	Alchemist	AVG	5040日元
发售日未定					
未定	幻想生活	ファンタジーライフ	Level-5	RPG	售价未定
未定	神秘屋	ミステリールーム	Level-5	AVG	售价未定
未定	大神传 小小太阳	大神传 小さき太阳	Capcom	AVG	售价未定
未定	东京魔人学园帝战帖	东京魔人学园帝战帖	MMV	S·RPG	3990日元
未定	黄金太阳DS（暂名）	黄金の太阳DS（暂名）	Nintendo	RPG	售价未定
未定	雷顿教授与奇迹的假面	レイトン教授と奇迹の假面	Level-5	AVG	售价未定
未定	心跳回忆 女生版 第三个故事	ときめきメモリアル ガールズサイド 3rd Story	Konami	SLG	售价未定
未定	天空机器人（暂名）	Solarobo ソラロボ（暂名）	NBGI	RPG	售价未定
未定	洛克人ZERO合集	ロックマン ゼロ コレクション	Capcom	ACT	4190日元

世界树迷宫III 星海的来访者



4.1 ■Atlus ■RPG ■6279日元



作为新生代迷宫RPG力作，“《世界树迷宫》系列”一直以高超的难度激发着玩家们越战越勇的毅力。丰富的职业是系列的一大特色，选择自己喜爱的职业来进行培养并习得各种强力的技能，令游戏的育成乐趣满点。而在系列的第三作中，将会全新加入副职业系统，令角色的培养变得更加全面有趣。这次的新作还允许玩家在蔚蓝的大洋上进行冒险，绘制航海图等，并且可以支持最多5人联机。

死或生 天堂



4.2 ■Tecmo ■SPG ■5229日元



虽然改变了副标题，本作实际是“《死或生 沙滩排球》系列”的续作。游戏大打肉牌，并新增老虎机人气角色莉绪，玩家可以扮演全系列的任何一名女性角色，并与其他尤物在岛上一同渡过血脉贲张的夏日时光。借助岛上的各种娱乐设施，千娇百媚的女格斗家们会展现出各自天然的性感姿态，玩家还能为她们购买各式泳装进行更换，并用相机将其一一拍下，制作属于自己的相簿。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2010年4月					
1日	职业棒球魂2010	プロ野球スピリッツ2010	Konami	SPG	5980日元
2日	死或生 天堂	デッド オア アライブ パラダイス	Tecmo	SPG	5229日元
8日	尤蒂的工作室 古拉姆纳特的炼金术士 被囚禁的守护者	ユーディーのアトリエ～グラムナートの炼金术士～囚われの守人	Gust	RPG	5040日元
13日	指环王 阿拉贡历险记	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	A·AVG	39.99美元
22日	伊苏 菲尔盖纳之誓约	イース フェルガナの誓い	Falcom	A·RPG	5040日元
22日	东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭	东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭	Atlus	RPG	6279日元
22日	噩梦骑士	ナイツ・イン・ザ・ナイトメア	Atlus	RPG	6279日元
22日	魔界战记 无限轮回	ディスガイア インフィニット	日本一Software	AVG	3990日元
27日	2010 FIFA 南非世界杯	2010 FIFA World Cup South Africa	EA Sports	SPG	39.99美元
28日	奋力一发 充电娘CC	ファイト一发！充电ちゃん！！CC	Russell	AVG	6279日元
28日	一骑当千 十字冲击	一骑当千 クロスインパクト	MMV	ACT	5229日元
28日	乙女的恋革命 携带版	乙女的恋革命★ラブレボ！Portable	Idea Factory	AVG	5040日元
28日	少女爱上姐姐 携带版	乙女はお姉さまに恋してるPortable	Alchemist	AVG	7140日元
28日	绝对迷宫之格林童话 七把钥匙和乐园的少女	绝对迷宫グリム 七つの键と乐园の乙女	Karin Entertainment	AVG	6090日元
29日	潜龙谍影 和平行者	メタルギア ソリッド ピースウォーカー	Konami	ACT	5229日元
30日	钢铁侠2	Iron Man 2	SEGA	ACT	39.99欧元
未定	原宿侦探学园 铁木	原宿探侦学园 スチールウッド	Idea Factory	AVG	6090日元
未定	向日葵 空中卵石	ひまわり Pebble in the sky	角川书店	AVG	售价未定
2010年5月					
3日	乐高哈利波特 1～4年	LEGO Harry Potter: Years 1-4	Warner Bros.	A·AVG	39.99美元
11日	波斯王子 遗忘之沙	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Ubisoft	A·AVG	39.99美元
27日	炽焰同盟	ブレイズ・ユニオン	Atlus	RPG	6279日元
27日	GA艺术科美术设计班 闹剧梦幻乐园	GA艺术科アートデザインクラス Slapstick WONDER LAND	Russell	AVG	6279日元
27日	水仙 如果有明天 携带版	ナルキッソス 明日があるなら Portable	角川书店	AVG	5040日元
未定	薄樱鬼 游戏录	薄樱鬼 游戏录	Idea Factory	AVG	6090日元
未定	大战争 完美版	大战争パーフェクト	System Soft Alpha	SLG	6090日元
2010年6月					
24日	歌唱王子	うたの☆プリンスさまっ	Broccoli	AVG	5040日元
2010年7月					
29日	伊苏VS空之轨迹 抉择·传说	イースVS空の轨迹 オルタナティブ・サーガ	Falcom	FTG	6090日元
29日	初音未来 女歌手计划 2nd	初音ミク プロジェクトディーヴァ 2nd	SEGA	MUG	6090日元
2010年8月					
未定	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村	Capcom	ETC	售价未定
2010年春					
未定	妖精的尾巴 携带公会	FAIRY TAIL PORTABLE GUILD	Konami	ACT	售价未定
未定	B's-LOG 聚会	B's-LOG パーティー	Idea Factory	ETC	售价未定
未定	世界足球 胜利十一人2010 苍色武士的挑战	ワールドサッカーウイニングイレブン2010 苍き侍の挑战	Konami	SPG	售价未定
发售日未定					
未定	皇牌空战X2 联合突击	エースコンバットX2 ジョイントアサルト	NBGI	STG	售价未定
未定	最后的战士	ラストランカー	Capcom	RPG	售价未定
未定	死神在背后	うしろ	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	售价未定
未定	火影忍者 疾风传 羁绊驱动	NARUTO ナルト 疾风传 キズナドライブ	NBGI	FTG	售价未定
未定	诡计×逻辑 第一季	TRICK×LOGIC シーズン1	SCEJ	AVG	2980日元
未定	诡计×逻辑 第二季	TRICK×LOGIC シーズン2	SCEJ	AVG	2980日元
未定	幻想传说 换装迷宫X	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX	NBGI	RPG	售价未定
未定	怪物猎人 携带版 3rd	モンスターハンターポータブル 3rd	Capcom	ACT	售价未定



淘宝网动漫游工作室书店
销售各类动漫游戏书刊
皇冠信誉 100%好评率 平邮免费
支持支付宝网上付款
邮局汇款也可接受
网址：shop33788833.taobao.com

X360专辑 VOL.10

全彩大16开＋DVD VIDEO

春节后第一本《X360专辑》即将问世！攻略囊括《生化奇兵2》、《永恒的尽头》、《龙之世纪 起源》、《黑暗血统》、《边境之地》、《质量效应2》、《神曲 地狱篇》等节前节后超级大作。两大特稿介绍X360创造的美式游戏全盛时代以及情定微软的BioWare。成就集中赢Vol.3着重推荐多款好拿成就的作品，保证让你成就迅速过万。光盘收录《光环传奇》全集，不容错过！更多精彩内容，就在《X360专辑》Vol.10！



已上市各地报刊亭有售

游戏光环DVD VOL.40

一切都在这里终结！

战神Ⅲ 全剧情影像+完整幕后制作花絮
双D9配置，超过400分钟高画质精彩影像
特别赠送《战神Ⅲ》官方OST MP3
《战神Ⅲ》宽幅拉页海报

最大气磅礴的动作游戏，最具观赏性的动作游戏，最NB最令人发指的动作游戏！《战神Ⅲ》，斯巴达之鬼，奎托斯迎来他的命运终章！全剧情影像+完整幕后制作花絮，双D9配置，超过400分钟高画质精彩影像，特别赠送《战神Ⅲ》官方OST MP3及《战神Ⅲ》宽幅拉页海报！硬壳精装豪华包装，4月初与全体男性玩家不见不散！





4月4日全国上市



DVD光盘内容导视

游戏展望台

4款热门新作最新官方影像





怪物猎人 携带版 3rd
怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村
超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王
国夫君的超热血足球联赛加强版 超级世界杯篇
潜龙谍影 和平行者

随盘附送 实用资源倾情附送



PSP ISO
高达 突击幸存者
真・三国无双 联合突袭2
NDS ROM
蜡笔小新 呆呆大忍传！
前进！春日部忍者队！
RPG工具DS
口袋妖怪 心金（美版）
口袋妖怪 灵银（美版）

全部书中所介绍的实用软件，美图秀电子版以及精选PSP主题、《.hack//link》OST等着你。

新作特搜队

最新发售游戏影像直击





真三国无双 联合突袭2
.hack//Link
高达 突击幸存者
勇者别嚣张3D
绝对英雄改造计划
胖公主 蛋糕一把抓
索尼克经典合集
口袋妖怪突击队 光之轨迹

iPhone全接触

感触iPhone的神奇魅力

混沌之戒
街头霸王Ⅳ
《最终幻想XIII》数字写真集
我爱背单词

新动一刻

守护猫娘绯鞠
吸血鬼同盟

《口袋光环DVD》VOL.131 有奖问答题目

奖品



PEGA 双核动力站 3名

在《真・三国无双 联合突袭2》的演示影像中，最后一段所面对的BOSS名字叫什么？

A：真・天禄 B：真・辟邪 C：黑・穷奇

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王Sp 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2010年4月21日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第133辑上公布，敬请关注。

一等奖



EZ5i 烧录卡 3名

M3DSR 烧录卡 3名

二等奖



PEGA 双核动力站 1名

BTP-6385 北通动力堡垒（迷你版） 1名

BTP-6366 北通魔方炫音线控耳麦 1名

BTP-6389 北通动力堡垒 1名

PEGA PSP 九合一套装 1名

三等奖



PEGA PSP 电池底座 1名



BTP-5325 北通中国风保护胶套 1名



BTP-5355 北通中国风晶透水晶盒 1名



BTP-5540 北通中国风晶透水晶盒 1名



BTP-5540 北通中国风炫彩水晶盒 1名



PEGA PSP 手柄支架 1名

《掌机王SP》第129辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名

NDS烧录卡



城市	姓名
北京市	蔡籽
杭州市	李祺
玉林市	梁宇轩
上海市	刘琦
杭州市	王玉
仪征市	薛曦

二等奖 5名

耳麦、电池、电源



城市	姓名
哈尔滨市	陈超凡
玉林市	梁宇锋
成都市	罗俊谦
天津市	齐健羽
上海市	钱贵华

三等奖 6名



掌机周边

城市	姓名
太原市	蔡润炜
北京市	郝骏
广州市	李钊宇
韶关市	李梓杰
绍兴市	杨一帆
赤峰市	祝明达

《掌机王SP》第129辑 DVD问答—中奖名单



答案：B

城市	姓名
高州市	冯子民
沈阳市	汪亮
苏州市	方翔涛



PEGA双核动力站 3名

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

ISBN 978-7-89476-338-9



本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-338-9

掌机王光盘定价：9.8元（1DVD+1手册）